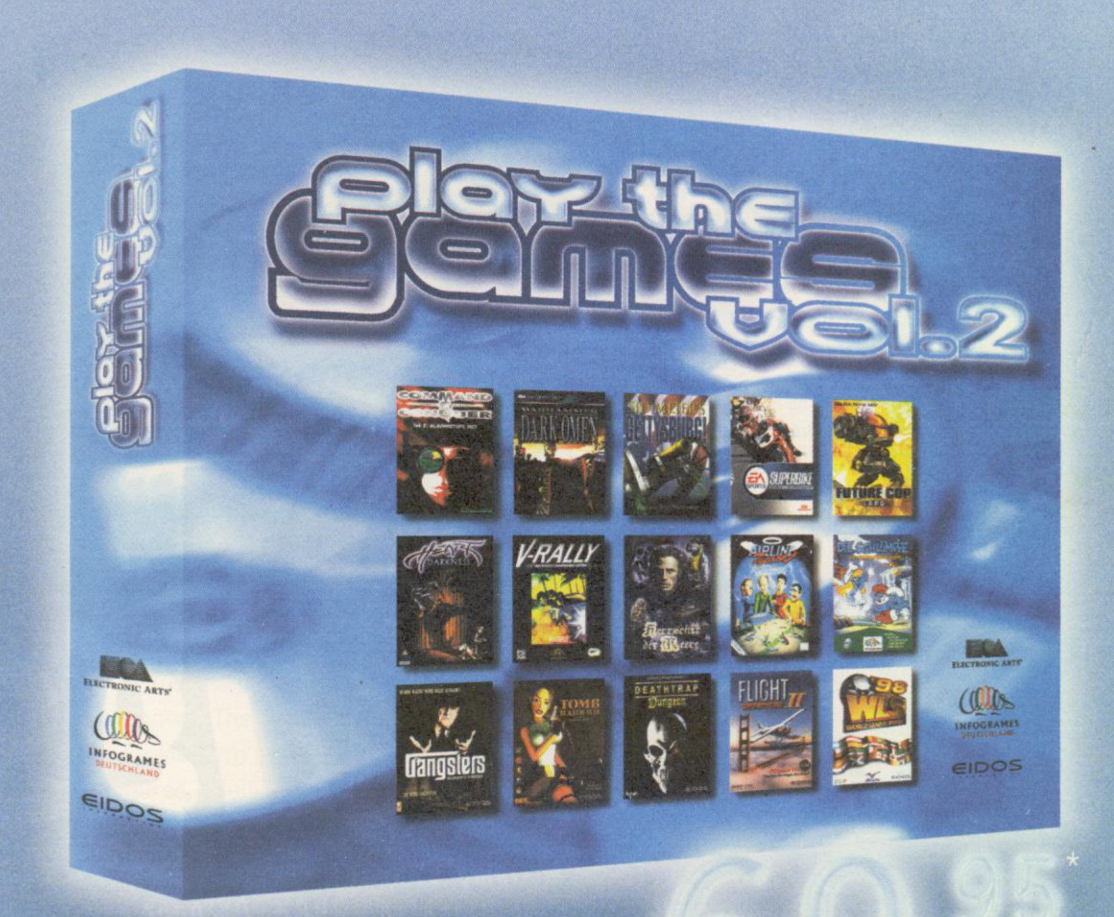


POWER PLAY
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
12/99
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
12/99 DAS PC-SPIELE MAGAZIN
TOP DEMO
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
DEMOS
Nations Fighter Command , Imperium Galactica 2 • Pharaoh • The Revenant • Nocturne • Riding Star • Star Siege Tribes • Wild Wild West
VIDEOS
Autobahnraser 2 , Panzer Elite
+ wichtige Tools & Utilities
Wheel of Time
Furioser Fantasy-Shooter
! Getestet!
Battlezone 2
GTA 2
Pharao
The Revenant
Der Weltraum tobt
Freespace 2



69 95* DM

GAMES THAT MOVE.

15 PC-SPIELE IN VOLLVERSIONEN.

* unverbindliche Preisempfehlung





EIDOS

„Ich habe Angst."

„Im Game Channel werde ich immer von allen gejagt. Mein größter Gegner ist ein gewisser Blacktron 2002. Da habe ich kaum eine Chance. Mann, dem möchte ich nicht in Wirklichkeit begegnen."

DER INTERNETZUGANG FÜR ONLINE-GAMER



- ALLE TOP-MULTIPLAYER-GAMES
- EXKLUSIVE ONLINE-GAMES
- LOW PING-CONNECTION
- INSTANT ACTION IM MATCHMAKER
- RANKINGS, LIGEN, CLANS
- DATING BOARDS, EVENTS, COMPETITION
- AKTUELLE PREVIEWS UND REVIEWS
- DEMOS, PATCHES, UPDATES
- CHATS, FOREN, BUDDY-LISTS

ZIEH DIR DEN GAME CHANNEL-MATCHMAKER VON DER HEFT-CD!

Game Channel fordert alles.
Game Channel, das ist der neue Treffpunkt für Multiplayer im Internet.
Du spielst gegen Hunderte. Von überall. Und mit absolutem High-Speed.

www.gamechannel.de

Heute schon gespielt?



wire.

Redaktion intern

Größer, schneller, besser...

...werden die PC-Spiele im nächsten Millennium ganz sicherlich. Gleiches hat sich unsere Redaktions-Crew vorgenommen und wird mit der nächsten Ausgabe eine schöne, frische und runderneuerte Power Play präsentieren – optisch veredelt, auf besserem Papier und natürlich dicker. Dabei haben wir nicht bloß ein bischen am Layout poliert und die Rubriken anders ausgerichtet. Oh nein! Um dem Wechsel der Zeitalter gerecht zu werden, haben wir statt dessen das ganze Heft von Grund auf neu erfunden, entwickelt und aufgebaut. Optik, Inhalt, Struktur, Fokussierung und Darstellung folgen einer neuen Orientierung. Power Play heißt nun, schnell zum Kern der Sache – also zum Spaß am PC-Spiel vorzudringen. Unbestechlich und objektiv ermitteln wir jene Power-Titel, welche die Opfer an Freizeit und Schlaf auch wirklich wert sind – und helfen dabei, mehr Spaß pro Level zu erfahren. Um weder Zeit zu verlieren, noch Platz zu verschwenden, konzentriert sich die neue Power Play also auf die spannenden Themen, die von Spieleprofis wie auch Einsteigern gewünscht werden. Ob Action-Adventures, intelligente Shooter, herausfordernde Strategiespiele, komplexe Simulationen, gruppendynamische Online- oder moderne Rollenspiele, die wirklich wichtigen Genres erhalten bei uns ab sofort den größtmöglichen Spielraum. Begleitet von intelligenten Hilfen, damit am Wochenende auch noch Zeit für andere Dinge bleibt...

Also, in vier Wochen – exakt ab dem 13. Dezember – heißt es, genau hinschauen, denn Titelbild und Logo werden sich sichtbar verändert haben. Der Name Power Play bleibt natürlich, steht er doch seit rund zwölf Jahren für das Vergnügen am Computerspiel.

Apropos, auch die vorliegende Ausgabe – die letzte ihrer Art – bietet noch einiges an Lesevergnügen. So unser Titelthema **Wheel of Time** ab Seite 74. Der überraschend geniale Fantasy-Shooter ließ selbst unseren horrorfesten Chris Peller öfter erschauern – und noch häufiger vor Begeisterung aufheulen. Ebenfalls überraschte uns die Qualität von (Descent) Freespace 2, welches uns mit Macht in den Weltraum zieht (ab Seite 56). Noch viel mehr Stoff für schier endlose Spielesessions findet Ihr im Inhaltsverzeichnis.

Wheel of Time


Freespace 2

Power on!

Euer Power Play Team



INHALT

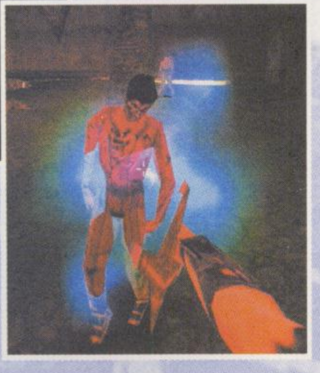
TITELTHEMA



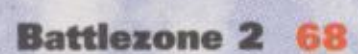
Wheel of Time 74



GTA 2 92



The Nomad Soul 46



Battlezone 2 68

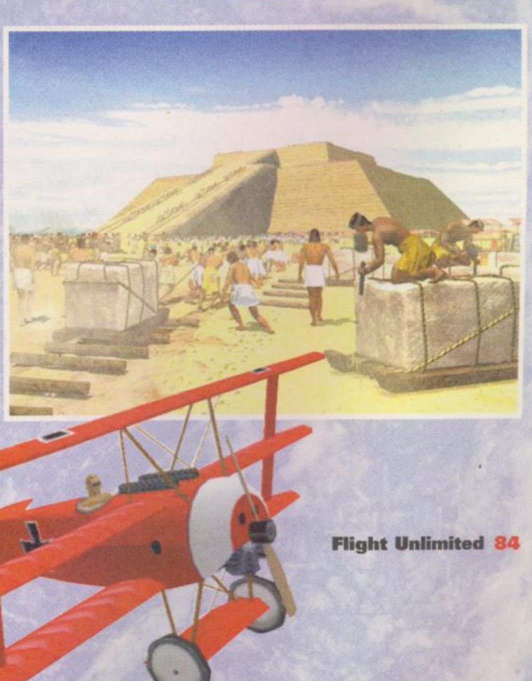




Freespace 56

PIPELINE





Pharao 80

Flight Unlimited 84

TEST

SUPPORT

ONLINE

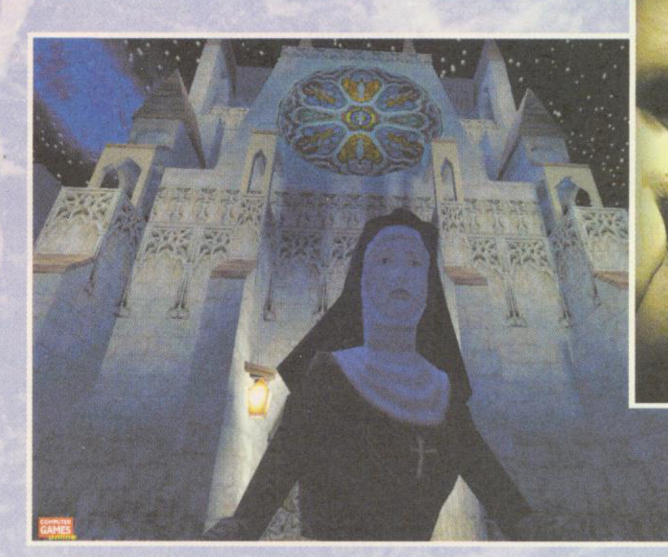
SERVICE



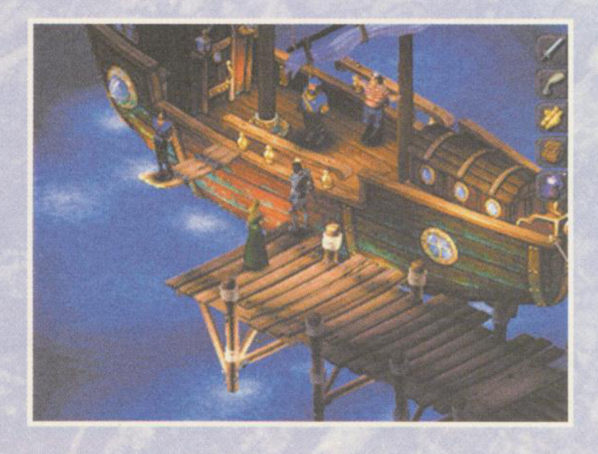
Armored Fist 3 52



Interstate 82 32



Vampire 24



Revenant 62

Schöner kicken

Anstoß 3

Die diesjährige Meisterschaft der Fußballmanager-Neuerscheinungen dürfte abgeschlossen sein und mit Heart-Lines „Kicker“ einen klaren Sieger gefunden haben. Aber schon im Februar wird die nächste Saison angepfiffen: Die hier gezeigten Screenshots beweisen schon

Ob aus der Nähe...



...oder von Ferne – alles ist übersichtlich

mal, daß der neue Kicker-Spaß „Anstoß 3“ von Ascaron zumindest in puncto Präsentation auf einen absoluten Spitzenplatz zusteuert. Ansonsten heißt das Motto der Designer: Intensive Entwicklungsarbeit auf der Basis des Vorgängers. In der Praxis bedeutet das z.B. an die 200 Tabellen (gegenüber 130), alternative Steuerungsmethoden (Büro vs. Menü) sowie die Aufnahme neuer Länder-Ligen wie etwa Holland, Portugal oder Schottland. *jn*

Anstoß 3
Genre
Fußballmanager
Hersteller
Ascaron
Erscheinen geplant
Februar 2000

In memoriam Bruder Kane

C&C: Firestorm



Ein neuer, schwerer Cyborg für Multiplayer-Gefechte

Wie könnte es auch anders sein: Kaum ist NOD endlich geschlagen, schon erhebt sich aus den Ruinen ein neuer Feind, der GDI zu schaffen macht. Zumindest aus GDI-Sicht, denn natürlich kann man in dieser Mission-CD zu „Command & Conquer: Tiberian Sun“ auch wieder die Bruderschaft zum Sieg führen. Die Hersteller versprechen neue Einheiten, neue Features und viele versteckte Geheimnisse. Na denn... *jn*

C&C: Firestorm
Genre
Add-On
Hersteller
Westwood/-Electronic Arts
Erscheinen geplant
Frühjahr 2000

Schaffe, schaffe, Häusle baue...

Sim-City-Architektur-Wettbewerb

Seit der Veröffentlichung ihres „Building Architect Tool“ (BAT) haben die Leute von Maxis bereits zwei Themenwettbewerbe ausgeschrieben, bei denen es darum ging, neue Gebäude für die 3000er-Version des Dauersellers „Sim City“ zu entwerfen. Die Ergebnisse zu den Sujets Spuk und Science Fiction lassen sich unter **www.simcity.com/home.shtml** bewundern und auch herunterladen, während eine weitere Mal-Konkurrenz mit Fantasyhintergrund abgeschlossen sein dürfte, wenn dieses Heft erscheint. *jn*

Nur Fliegen sind schöner

Crimson Skies

Wir schreiben das Jahr 1937 – zumindest die Bewohner einer alternativen Erde tun dies. Und frönen der Fliegerei wesentlich stärker als wir es jemals taten. Es gibt weitere Unterschiede: Die USA zerfiel in eine Reihe von Kleinstaaten, welche nur noch durch Zeppeline und andere Flugapparate erreichbar sind. Ein großes Betätigungsfeld für lästige Luftpiraten und heroische Handelsflieger, die sich in dieser etwas anderen Flugsimulation tummeln... *jn*

Crimson Skies
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Zipper Interactive/ Microsoft
Erscheinen geplant
Sommer 2000

Brennende Zeppeline? Hmm....



Mit einer so seltsamen Maschine ist bestimmt noch niemand durch Hollywood geflogen

DIE NEUE GOLD GAMES

Viel MASSE ...und einfach wieder KLASSE!

Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

GOLD GAMES 4

STRATEGIE ADVENTURE

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

Diablo	90%	PC Player	02/97
Fallout 2	86%	PC Action	01/99
Might and Magic VI	88%	PC Games	06/98
UPRISING 2	82%	GameStar	02/99
Conflict Freespace: The Great War	90%	PC Action	07/98
Rayman	87%	PC Games	01/96
Knights & Merchants	86%	PC Joker	10/98
Leisure Suit Larry 7	84%	Power Play	01/97
M.A.X. 2	85%	PC Action	08/98
Redline Racer	83%	Power Play	05/98
Die by the Sword	86%	PC Games	05/98
Caesar II	91%	PC Action	01/96
Pandemonium 2	87%	PC Games	06/98
Pro Pilot	80%	Power Play	08/98
RoboRumble	83%	Power Play	07/98
V2000	83%	PC Player	11/98
DSF Fußballmanager 98	Gut	Computer Bild	07/98
S.C.A.R.S.	77%	PC Joker	02/99
Police Quest SWAT 2	79%	PC Joker	08/98
Fallout	85%	GameStar	05/98
3D Ultra Pinball 3 - Der Vergessene Kontinent	70%	PC Player	01/98

www.goldgames4.de









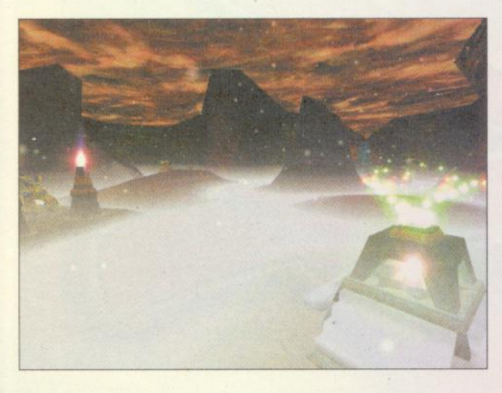


Der Panzer lebt!

Titanium Angels



Carmen und Titan – in geheimnisvollem Gelände



Tolle Licht- und Nebeleffekte, da gibt es nichts zu Meckern!

Carmen Blake ist eine Kopfgeldjägerin. Die Köpfe, die sie jagt, leben (wie sie selbst) in einer weit entfernten Zukunft, doch meist nicht mehr sehr lange. Bis Carmen eines Tages an den Falschen gerät, nämlich an einen miesen, kleinen Diktator mit mehr Feuerkraft als Verstand. Mit zerschossenem Raumschiff hinter und der Festung ihres Feindes vor sich, bleibt ihr nur der in solchen Situationen übliche Weg: auf alles Ballern, was sich bewegt! Zum Glück ist Carmen nicht völlig allein – ihr zur Seite steht so etwas wie ein intelligentes Panzerfahrzeug namens Titan. Davon profitiert auch der Spieler, denn abgesehen vom Mädel (Third-Person-Perspektive) wird er auch dieses Vehikel steuern können, allerdings in First-Person-Sicht. Titan ist sozusagen fürs Grobe zuständig, während Carmen die Hüpf- und Grübelanteile des Spiels zu erledigen hat. Was nicht heißen soll, daß sie nicht auch hin und wieder zur Sniper-Gun greift oder ein paar Minen legt... *jn*

Titanium Angels
Genre
Action-Adventure
Hersteller
SCi
Erscheinen geplant
Herbst 2000

Turok rockt nicht mehr

„Turok 3: Rage Wars“ wird nicht am PC erscheinen, da das Spiel speziell fürs N-64 zurechtgefeilt wird – eine PC-Version würde daher, um konkurrenzfähig zu sein, völlig neu programmiert werden müssen. Naja, Sauriersteaks brauchen ohnehin immer so lang, bis sie gar sind... jn

Königsmörder...

Summoner

Volition kennt man eher als Produzent der furiosen Flugballer-Shows aus der „Descent“-Familie. Aber wie sich bald zeigen wird, können die Jungs noch viel mehr, nämlich zum Beispiel Rollenspiele basteln. Joseph weiß davon ein Lied zu singen, denn er kann Dämonen und Unholde beschwören. Als ein solcher Beschwörer hat man's nicht leicht, weil man schnell mit einem Verschwörer verwechselt wird. Josephs König beispielsweise, ein ebenso böse-wichtiger wie ungeduldiger Mann, hat von einer Prophezeiung gehört, nach der er eines Tages von einem Beschwörer um die Ecke gebracht wird, und Ihr dürft darauf wetten, daß Joseph fortan keine ruhige Minute hat. Tja, nachdem ihm also ohnehin hinter jedem Busch irgendwelche Attentäter auflauern, beschließt Joseph, daß das schändliche Leben des Königs verwirkt sei – was leichter gedacht als getan ist...

Glücklicherweise erhält er Unterstützung von drei weiteren Streitern, mit denen er eine Party aufmachen kann. Bleibt abzuwarten, wie Volition die in solchen Fällen meist recht komplizierte Steuerung in den Griff kriegen will. Jedenfalls spielt sich das Ganze in Third-Person-3D ab, und vor Herbst nächsten Jahres braucht Ihr nicht mit Joseph zu rechnen... *jn*

Summoner
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Volition
Erscheinen geplant
Herbst 2000



Party-Time mit wehrhaften Frauen

Ein adeliger Familiensitz in voller Sicherheitsbeleuchtung

Eidos am Olymp

Eidos hat eine exclusive Sechsjahres-Lizenz beim Olympischen Komitee eingekauft. Computer- und Videotitel zu Olympischen Spielen (genauer gesagt zu denen in Sydney und Athen sowie zu den Winterspielen in Salt Lake City) werden also künftig nur noch von Eidos zu erwarten sein. Ob Lara wohl im Gegenzug als Olympia-Maskottchen herhalten muß? *jn*

Der Fabrikanten-Stratege

Business Tycoon



Ein Labor im Amazonasbecken: Wie im richtigen Leben...

Wir setzen zur Eroberung Zentraleuropas an

Man werfe „Risiko" und „Capitalsm" in einen Topf – was bekommt man dann? Klarer Fall: den „Business Tycoon" natürlich! Wobei der Hinweis auf „Risiko" nicht bedeuten soll, daß es hier militärisch zur Sache ginge. Nein, die Eroberungen des späten 20. Jahrhunderts sind welche des Geldes. Die hier in viele kleinere Regionen aufgeteilte Erdkarte ist es stattdessen, die an Parker/Hasbros Brettspielklassiker erinnert. Ansonsten aber wird geforscht, produziert und verkauft. Spielplatz der Dollarmillionen ist je nach Wunsch der Flugzeug- oder Automobilbau bzw. die Computerindustrie. Die erwähnten Regionen dienen dabei als Schauplätze des Ringens um Vormachtstellungen; jede von ihnen hat zudem ganz eigene Besonderheiten in Bezug auf Ressourcen und Bedarf. Sogenannte „Direct Action Cards" sorgen durch wohlbedacht „plazierte" Streiks, Spionage-Aktionen oder Computerviren für Abwechslung im planerischen Alltag. *jn*

Business Tycoon
Genre **Wirtschaftssimulation**
Hersteller **Ubi Soft**
Erscheinen geplant **2000**

TV-Karte von Pinnacle

Billiger Fernsehen

Eine sensationell günstige TV-Tuner-Karte für den PC wirft Pinnacle System in den Vorweihnachtsmarkt: 111 Mark werden für die **PCTV** Rave verlangt. Dafür gibt es ein frei skalierbares TV-Fenster oder Vollbildmodus. Hochauflösende Einzelbilder sind speicherbar, ebenso kleine Videoclips in 25prozentiger PAL-Auflösung. Zur Karte gibt es eine zeitlich limitierte Version der bewährten Pinnacle Studio Software. Optional kann die Rave später mit einem Radio/Stereo-Modul upgegradet werden. Gleich nach dem Kauf beherrscht die Karte dafür schon die Teletext-Dekodierung mit uneingeschränkter Zwischenspeicherung von Seiten. *rm*

Nächste Live!-Generation

Sound fürs Internet

Auf Internet-Entertainment zielt Creative Labs mit der neuen **Soundblaster Live! Player 1024** ab. Für lediglich 149 Mark besitzt die Karte das Softwarepaket "Upgrade Live!Ware 3.0", mit der Internet-typische Audiodaten abgespielt und auch fürs Internet erzeugt werden können, darunter auch das beliebte MP3 Audio. Internet TV und wird ebenfalls supportet. Die Live!Ware-Software basiert auf der Environmental Audio Technologie von Creative. Zum Lieferumfang der Soundkarte gehört das sehr gute Actionspiel "Aliens versus Pretador". Außerdem gibt es noch das Creative-eigene LAVA!-Tool dazu, mit dem Musik und Sound dreidimensional visualisiert werden können – ein kreativ-buntes Spielzeug für Disco- und Grafikfans. *rm*



Live!-Sound von Creative für knapp 150 Mark

Dampfmaschinen und Zauberstäbe

Arcanum

Sierra hat in letzter Zeit zwar eher durch Streich-Listen von sich reden gemacht, aber das soll ja nicht heißen, daß es gar keine neuen Entwicklungen mehr gäbe! „Arcanum“ beispielsweise wird Euch in eine kuriose Welt entführen, in der Dampfmaschinen und Fabriken die selbe Existenzberechtigung haben wie Hokuspokus und Flammenschwerter. Über die Story dieses Rollenspiels ist bislang nur bekannt, daß es diverse Hauptquests geben wird, die wiederum auf verschiedene Art und Weise gelöst werden können. Das hört sich kompliziert an, aber wir dürfen darauf vertrauen, daß die Spieledesigner damit zurechtkommen werden, denn schließlich gehörten etliche Mitglieder des Teams zu den Leuten, die für „Fallout“ bzw. „Fallout 2“ verantwortlich waren. Gekämpft werden darf auf Wunsch auch im Rundenmodus, RPG-übliche Charakterklassen wird es jedoch nicht geben, dafür aber eine Menge von Attributen – Fortschritte wird man sich quasi durch Punkteverteilung erkaufen können. *jn*





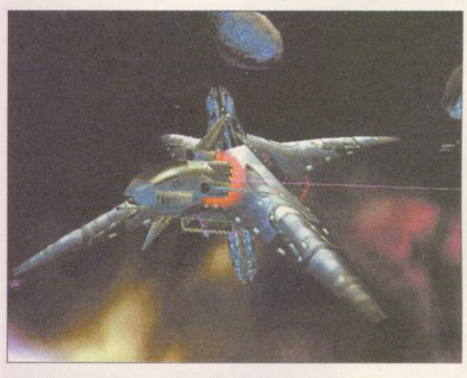
Arcanum
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Troika Games/ Sierra
Erscheinen geplant
Ende 2000



Klar zum Gefecht!

Allegiance

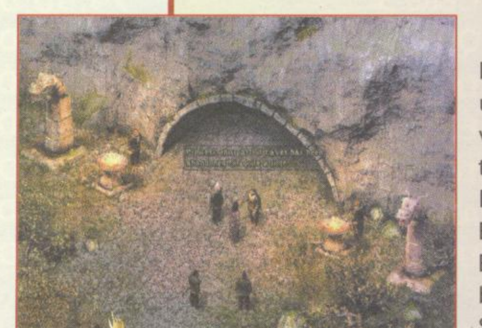
Allen, die von Cryos „Mankind“ bitter enttäuscht wurden, steht im nächsten Jahr die Veröffentlichung eines allerdings mehr actionorientierten Multiplayer-Weltraumgames bevor: Drei verschiedene Zivilisationen, 18 Raumschifftypen und 20 Sorten von Ballermännern sollen dafür sorgen, daß der Krawall im All nicht endet. Man darf darüber hinaus Weltraumstationen aufbauen und sogar richtig dicke Schiffe steuern. Diverse Game-Varianten wie Deathmatch (Man stelle sich vor: Deathmatch mit Hunderten von Spielern!) oder Capture the Flag sind mit von der Partie, davon abgesehen kann der geneigte Kosmonaut verschiedene Rollen wie z.B. Scout, Gunner, Investor oder Commander übernehmen. Das Sign-up für die Betaphase ist übrigens bereits abgeschlossen, vom Stapel laufen wird der SF-Shooter in der Microsoft Gaming Zone... *jn*



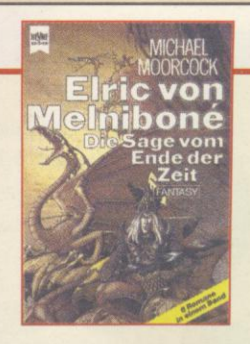
Meine Güte, das sind Raumschiffe!

Allegiance
Genre
Weltraum-Multiplayer
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
Frühjahr 2000

Elric als Digi-Held

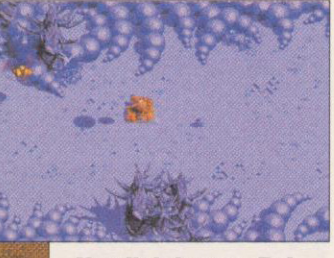


Diese Nachricht wird alle umhauen, die sich als Fans von Michael Moorcocks Fantasy-Superhelden Elric von Melniboné betrachten: Es wird im Jahre 2001 ein Elric-Rollenspiel von Snowball Interactive geben. Die Story basiert auf der chronologisch gesehen ersten Elric-Novelle – Kenner wissen damit bereits, daß es um die Rückeroberung des Throns von Melniboné sowie um die Rettung der lieblichen Cymoril geht. Und natürlich um Elrics verfluchtes schwarzes Schwert Sturmbringer, nach dem das Game auch benannt werden soll... *jn*



Besser als Spielhalle

Gromada





Herrlich bunter Ballerspaß ohne Hintergedanken

So kann man ja auch wirklich keinen kalten Krieg gewinnen! Denn so bunt und unernst hat schon länger keiner mehr das Herumschießen dargestellt, wie das russische Entwicklerteam Buka. Einfach und nur durch eine fadenscheinige Hintergrundstory unterfüttert, rollert ihr mit Eurem Panzerchen von Level zu Level, sammelt bienenfleißig Power-Ups auf und duelliert Euch mit nicht minder bunten, pummeligen Gegnerchen. So simpel das Spielprinzip, das an die gute alte Amigazeit selige Erinerungen hervorruft, so unterhaltsam ist die Ausführung gelungen. Allein schon das Durchzocken der angenehm bugfreien Betaversion verbreitete im Nu gute Laune. *fe*

Gromada
Genre
Action
Hersteller
Buka/Software2000
Erscheinen geplant
Dezember '99

Die Warcraft-Quelle

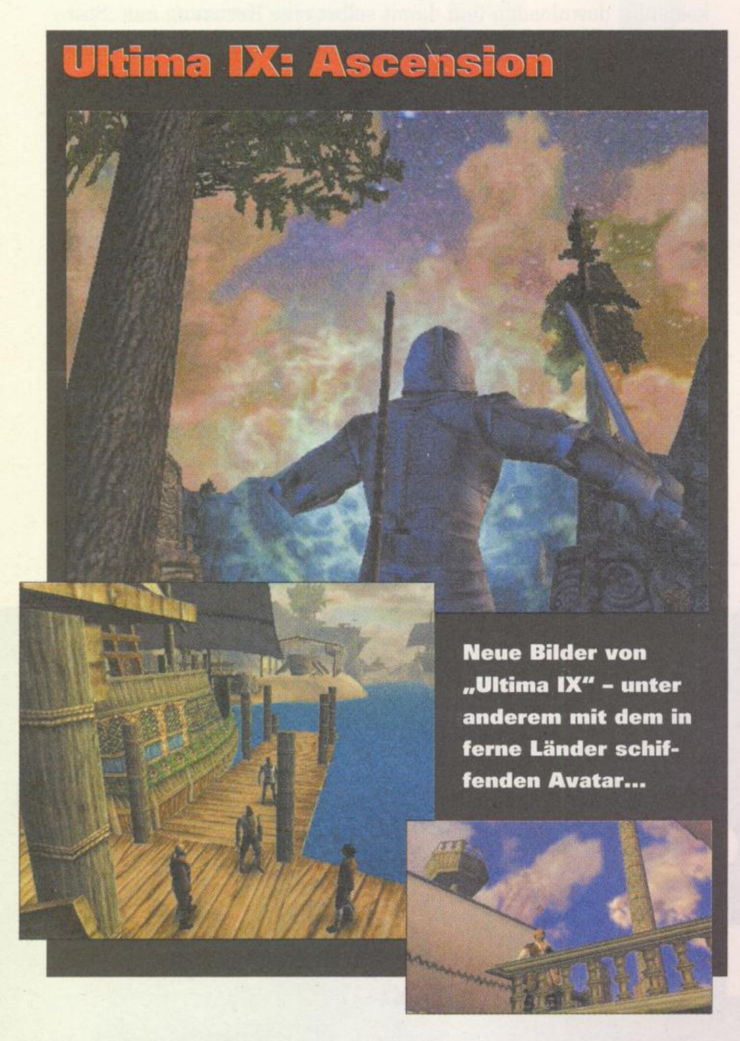
Wer den jeweils aktuellen Wissensstand über Blizzards kommenden Straßenfeger „Warcraft III" abchecken möchte, der sollte einmal ins Internet gehen und einen Blick auf **www.infoceptor.com** werfen. Diese Adresse dient als unbezahlbares Archiv für alles, was mit Blizzards Berühmtheiten zu tun hat: Einheiten, Strategien, NPCs (im Falle von „Diablo") – alles findet sich hier. Der witzigste Teil der Site ist aber ein inoffizielles Erweiterungstool, das man kostenlos downloaden und damit selbst eine Kreuzung aus „Starcraft" und „Warcraft II" produzieren kann. Engine und Background-Grafik stammen dabei vom Sternenkrieger, die Einheiten bestehen hingegen aus Orcs und anderen Warcraftern. Sogar eine eigene Kampagne gibt´s. Keine Frage, daß die Infoceptor-Jungs schon an einem entsprechenden Konverter zu „Warcraft III" stricken... *jn*

Da sage noch einer, Fantasy und Science Fiction würden nicht zusammenpassen!

LMK lebt!

Wie von Attic verlautet, wird „Legenden der Magier-Kriege (LMK)" nach dem Bruch mit den Larian Studios nun doch auf jeden Fall fertiggestellt. Der einzige derzeit noch unklare Punkt ist der Vertrieb – diesbezüglich laufen Verhandlungen, deren Ergebnis bis Redaktionsschluß nicht feststand. *jn*

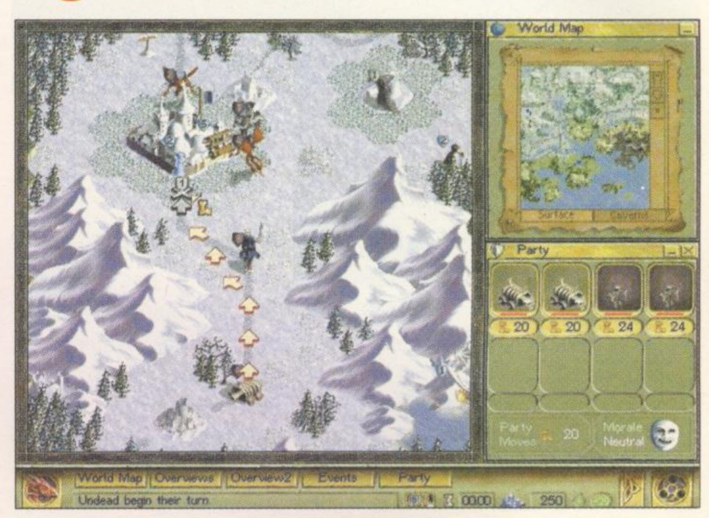
Ultima IX: Ascension



Neue Bilder von „Ultima IX" – unter anderem mit dem in ferne Länder schiffenden Avatar...

Besser vielfältig als einfältig

Age of Wonders



Untote schwirren durch die Eiswüste – klar, denen macht die Kälte nix mehr aus

Kurz vor dem für die Januar-Ausgabe erwarteten Test des neuen Fantasy-Strategicals von G.O.D. erreichten uns noch Spezialinformationen zu den verschiedenen im Spiel eingebauten Rassen. Und dabei ist die Bandbreite wesentlich größer, als unsere erste spielbare Version ahnen ließ: Neben den obligatorischen Elfen, Halblingen und Zwergen gibt es da beispielsweise Frostlinge (ein kleinwüchsiges Nomadenvolk, das allerdings Yetis und mächtige Eisdrachen als Verbündete mobilisieren kann), Lizardmen (Eidechsen-Abkömmlinge, die sich als erfindungsreiche Waffenkonstrukteure einen Namen gemacht haben), Untote (gegen vielerlei Schadenseffekte immun), High Men (Menschen mit göttlichem Touch und begnadete Magier) oder die aggressiven, religiös motivierten Wüstenkrieger der Azracs. Umso gespannter sind wir jetzt aber auf die Endversion! *jn*

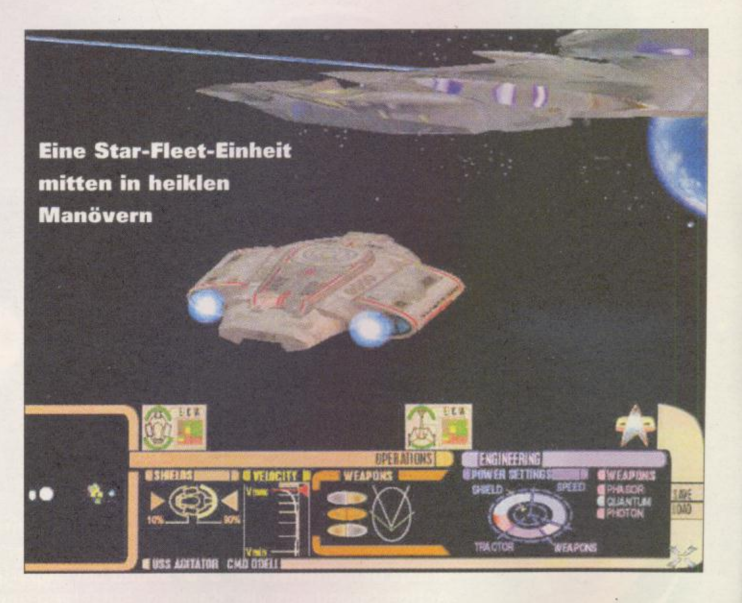
Age of Wonders
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
G.O.D./Take 2
Erscheinen geplant:
unmittelbar bevorstehend

Deep Space Nine

Dominion Wars

Neben dem als Adventure angelegten „The Fallen" (siehe E3-Bericht in PP 7/99) hat Simon & Schuster noch einen weiteren Deep-Space-Nine-Titel im Backofen – der allerdings dürfte nach Aussagen von Programmierer-Präsident Gary Wagner eher eine Art „Myth" im Weltraum werden. Als Spieler dürft Ihr Euch zunächst eine von vier Rassen aussuchen (föderale Menschen, Klingonen, Cardassianer oder die ziemlich gemeinen Jem Hadar vom Dominion). Anschließend stehen dann bis zu sechs verschiedene Schiffe unter Eurem Kommando, mit denen Ihr ins Echtzeit-Gefecht ziehen könnt. *jn*

Dominion Wars
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Gizmo Industries/ Simon & Schuster
Erscheinen geplant
1. Quartal 2000



Eine Star-Fleet-Einheit mitten in heiklen Manövern



Maschinengewehrstellung

Infanterieunterstand

Scharfschützenposition

Panzer-Abwehr-Kanone

...nicht alles steht im Reiseführer!

Wo Zivilisten nur ein malerisches Dörfchen sehen, fürchten Panzer-Kommandanten Todesfallen.

Zweiter Weltkrieg. Beliebte Ferienorte von heute sind die Schlachtfelder von gestern: Nord-Afrika, Sizilien, Italien oder die Normandie. Aber Achtung: Auf dem Programm steht Fright-Seeing statt Sight-Seeing! An authentischen Kriegsschauplätzen mußt Du 80 unterschiedliche Missionen erfüllen. Das erfordert strategisches Geschick, Führungsqualitäten und den Führerschein Klasse 2 - die Eigenheiten von 25 unterschiedlichen Panzermodellen dürfen Dich nicht aus der Bahn werfen. Also, steig ein und kämpfe. Wahlweise auf deutscher oder amerikanischer Seite.

PANZER ELITE

Die sicherste Orientierung ist Dein Instinkt!

"Die derzeit beste WK-2-Panzersimulation"
(GameStar 10/99)

Übernimm das Kommando für vier amerikanische oder drei deutsche Panzer

Behaupte Dich in 80 authentischen Szenarien des 2. Weltkrieges

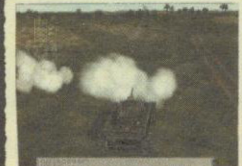
Friß Stahl in 3 Spielmodi: Einzelmission, Kampagne oder Schnelleinstieg

Gefechte mit bis zu acht Spielern im LAN oder Internet

Detaillierte, interaktive 3D-Umgebung. Zerstöre Häuser, Brücken oder Bäume

Bis zu 23 verschiedene Panzermodelle spielbar

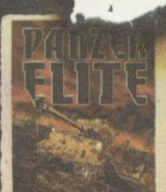












www.gtinteractive.de
(zackig einwählen!)

Sieg im Krieg

Sudden Strike



Fallschirme springen hinter die kaputte Brücke

Ein Echtzeitstrategical von bisher ungekannter Detailfreudigkeit (zumindest in Bezug auf die Präsentation) schmort gerade im Backofen von CDV. Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, bietet es vier Mächte (Deutsche, Russen, Briten und Amis) und endlose taktische Möglichkeiten: Stellungskrieg, Häuserkampf, Fallschirmspringer, Bomberunterstützung und, und, und... *jn*

Sudden Strike
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
CDV
Erscheinen geplant
Ende 1999

Immer neue Rätsel

Everquest: Ruins of Kunark

Endlich wird das Everquest-Universum ausgebaut. Ein neuer Kontinent, Kunark, beherbergt eine neue spielbare Rasse, die reptilienartigen Iksar, dazu jede Menge neuer NPCs wie graue Drachen, Riesenechsen, Skorpionmonster und fleischfressende Pflanzen. Der neue Kontinent, obwohl gelegentlich von Erdbeben und anderen Naturverstimmungen geplagt, wird ab März bequem per Schiff von Antonica und Faydwer aus erreichbar sein. *fe*

Elitär!

Frontier kehrt zurück

Jetzt ist es offiziell: Elite-Vater David Braben hat sich mit den Resten des ehemaligen Vertriebs Gametek außergerichtlich geeinigt. Einer Fortsetzung des Kultspiels steht also nichts mehr im Weg. Und tatsächlich! Sie arbeiten schon dran, wie eine offizielle Meldung von Brabens Entwicklerstudio Frontier Developments bestätigt. Und sie stellen Arbeitskräfte ein – wenn das keine gute Nachricht für Raumpiraten, Händler und galaktische Abenteurer ist... *fe*

Duke Nukem Forever

Ein Lebenszeichen vom guten alten Duke: Neue, aussagekräftige Screenshots von „Duke Nukem Forever". Groovy, Baby!


Late Night in Marlboro Country.
T 17/99

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wunsch veröffentlichen wir Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien. So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	The Nomad Soul
2.	Grand Theft Auto 2
3.	Age of Kings
4.	Battlezone 2
5.	Panzer General 4
6.	Descent Freespace 2
7.	Revenant
8.	Pharao
9.	Rayman 2
10.	Earth 2150

POWER PLAY



Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im Oktober sind:

Christian Spielberger
Motzenbrunn 1
84533 Haiming

Peter Wodniok
Lechfeldstr. 54
86844 Landsberg a. Lech

Henry Baltisser
Stettenstr. 3
CH-8954 Geroldswil

Manfred Blass
Büdericherstr. 28 a
41564 Kaarst

Shun-Chang Hsu
Fritz-Erler-Allee 10
12351 Berlin

Lesercharts

Platz	Name
1.	System Shock 2
2.	Panzer General 4
3.	Driver
4.	Anno 1602
5.	Starcraft
6.	Half Life (dt.)
7.	Rainbow Six - Rogue Spear
8.	C&C 3: Tiberian Sun
9.	Drakan
10.	NHL 2000

Unsere eigenen Redaktionscharts drücken wir Euch ja jeden Monat aufs Auge, aber bestimmt seid Ihr hin und wieder mal anderer Meinung, stimmts? Na bitte, Ihr dürft uns via Postkarte oder E-Mail die Leviten lesen. So oder so müßten dort Eure drei momentanen Lieblingsspiele vermerkt sein – die Reihenfolge ist dabei egal, denn jede Nennung bekommt ungeachtet ihrer Position eine Stimme.

Future Verlag
Power Play
Kennwort Charts
Gruber Str. 46a
D-85586 Poing
E-Mail: powerpost@wekanet.de

INSERENTENVERZEICHNIS

Die Power Play CD





Legacy of Kain: Soul Reaver

Als neugeborener Seelenräuber Raziel müßt Ihr in Nosgoth Euren einstigen Brüdern, den Anführern der Vampir-Clans, sowie dem Blutsauger-Oberhaupt Kain den Garaus machen. Um dieses Ziel zu verwirklichen, steht Euch eine Odyssee durch die verschiedenen Regionen des düsteren Reiches bevor. Dabei gilt es Rätsel zu lösen und die untote Brut zu eliminieren, damit Ihr Euch deren Seelen einverleiben könnt. Denn nur durch diese Nahrung könnt Ihr Eure Materialisation in der wirklichen Welt aufrecht erhalten, ansonsten gleitet Ihr wieder in die spektrale Ebene, das Geisterreich, zurück. Die Langzähne lassen sich pfählen, durch Sonnenlicht verbrennen und durch Wasser auflösen.

CPU: P200 MMX, RAM: 32 MB, Grafik: D3D-kompatibel, CD-ROM 4x

Revenant

In der seit einiger Zeit anschwellenden Welle von Iso-3D-Rollenspielen gehört „Revenant" zu den ganz besonderen Leckerbissen, und auf diesem Demo könnt Ihr selber herausfinden, warum das so ist. Ein paar kleine Tips seien dennoch erlaubt: Beispielsweise solltet Ihr speziell auf die First-Class-Sprachausgabe achten. Aber auch die Steuerung verdient Lob - leichtgängig und einleuchtend erlaubt sie doch z.B. beim Kämpfen komplexe Taktiken und Techniken. Nicht zuletzt überzeugt das modulare Zaubersystem, bei dem man nach Herzenslust experimentieren kann, um bislang noch unentdeckte Spells zu erforschen...

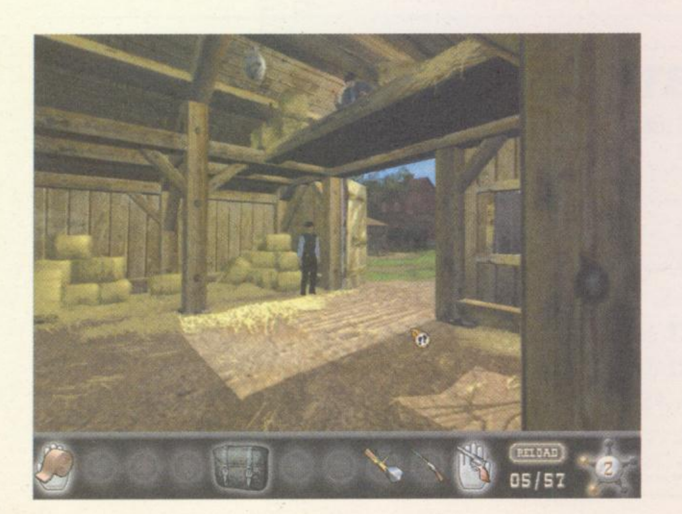
CPU: P233 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: D3D-kompatibel, CD-ROM 8x



Nocturne

Vampire, Werwölfe, Zombies und andere gar schreckliche Geschöpfe treiben in den 30er Jahren ihr Unwesen. Glücklicherweise gibt es eine geheime Organisation der US-Regierung, die sich dieser Bedrohung annimmt. Ihr steuert den souveränen Top-Agenten namens „Stranger" in „Resident Evil"-Manier durch schaurig-schön gestaltete Render-Szenerien, um die Ausgeburten der Hölle dorthin zurückzuschicken, wo sie hergekommen sind. Anhand der spielbaren Demoversion könnt Ihr Euch schon einmal auf die Vollversion einstimmen. Allerdings sollte man für dieses Horrorspektakel schon mit starken Nerven ausgerüstet sein. Also sagt hinterher nicht, man hätte Euch nicht gewarnt!

CPU: PII266, RAM: 64 MB, Grafik: 3D, CD-ROM 4x



Wild Wild West

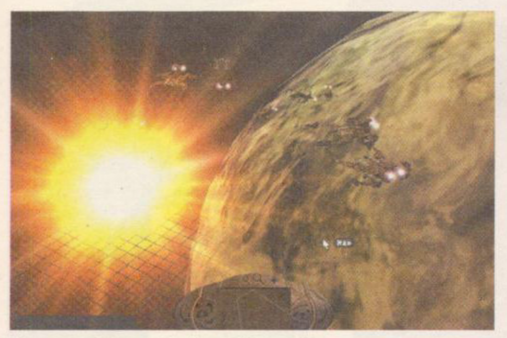
Ausgehend vom allseits bestens bekannten Movie hat Southpeak Interactive eine Art Arcade-Adventure gedrechselt, bei dem man in den Rollen von James West und Artemus Gordon Präsident Grant davor bewahren muß, daß er einem Attentäter zum Opfer fällt - womöglich demselben, der in Wirklichkeit schon Abraham Lincoln über den Jordan schubste. Das Game mixt dabei Shoot-out-Action mit Adventure-Elementen (so findet Ihr etwa Schriftstücke oder andere Hinweise, die Euch schließlich durch zwölf unterschiedliche Missionen dirigieren. Ja, man darf sogar festlegen, ob man schwerpunktmäßig lieber ballern oder grübeln möchte. Und Leuten, die ohnehin am liebsten Schenkelklopfen, sei versichert, daß der Hersteller einen ähnlich kranken Humor wie im Film verspricht...

CPU: PII, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA (800x600), CD-ROM 4x



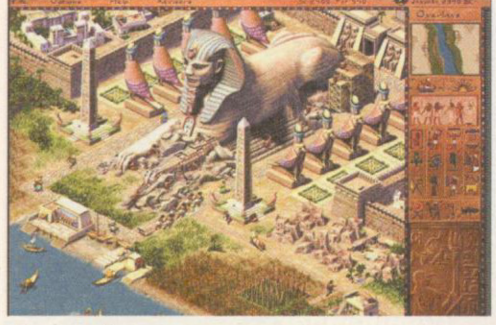
Star Siege Tribes

Brutale Stammeskämpfe in einer fernen Zukunft in hochmoderen und schwerbewaffneten Rüstungen. Auf in die Schlacht!



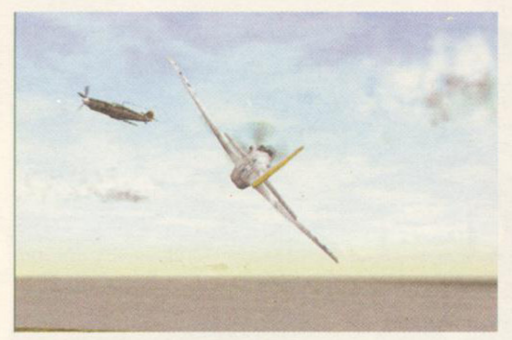
Imperium Galactica 2

Der weite wilde Weltenraum mal zum Reinschnuppern. Das riecht verdächtig nach Laserstrahlen und strategischen Aktionen.



Pharaoh

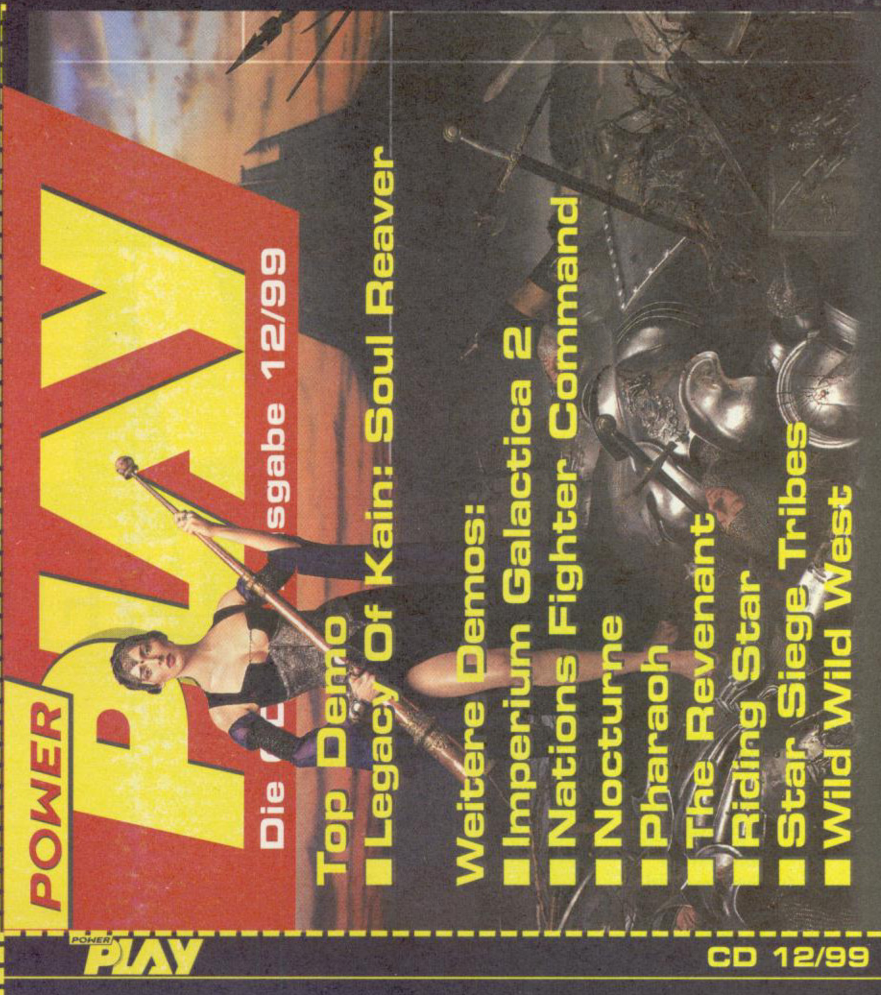
Das haben die alten Ägypter also unter Aufbaustrategie verstanden? Dann mal in die Hände gespuckt, Pyramidenbauen dauert!



Nations Fighter Command

Das Ende des zweiten Weltkrieges war hart erkämpft, Luftüberlegenheit wichtiger denn je. Ab ins Cockpit für Volk und Vaterland...

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



POWER PLAY

CD 12/99

[demos]

Top Demo
- Legacy Of Kain: Soul Reaver

Weitere Demos
- Imperium Galactica 2 – selfrun
- Nations Fighter Command
- Nocturne
- Pharaoh
- The Revenant
- Riding Star
- Star Sieges Tribes
- Wild Wild West

[tools]
- DirectX 6.1 – Win95/98 (dt)
- Hex Workshop 32
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander –Shareware
- Active Movie

[Updates]
- Brood War, Upd. 1.06B
- Darkstone, Patch US
- Descent 3, Upd. 1.2 US
- Homeworld, Patch
- Janes Fleet Commander, Patch
- Mechcommander Gold, Patch
- Star Sieges Tribes, Upd. 1.0 - 1.9
- The Phantom Menace, Upd. 1.1
- C&C: Tiberian Sun, Upd. 1.13
- Total Annihilationm Kingdoms, Upd. 1x bis 20

[videos]
- Autobahnraser 2
- Panzer Elite

[online]
- T-Online Zugangssoftware

DEMOS

Top Demo
Legacy Of Kain: Soul Reaver

Weitere Demos:
Imperium Galactica – selfrun
Nations Fighter Command
Nocturne
Pharaoh
The Revenant
Riding Star
Star Siege Tribes
Wild Wild West



UPDATES

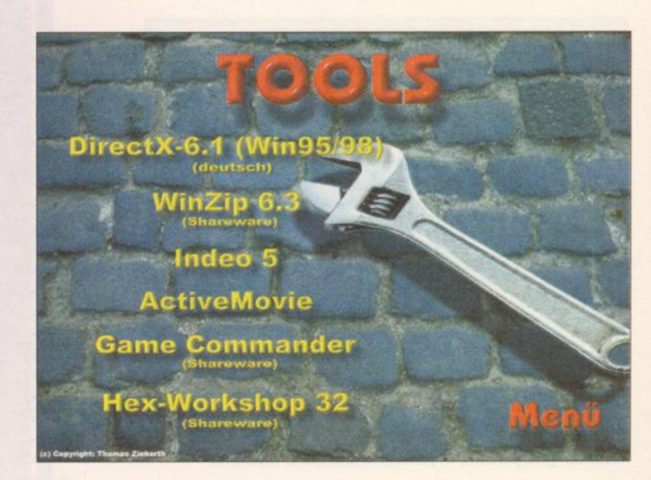
Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Brood War – Update 1.06B
- Darkstone – Patch US
- Descent 3 – Update 1.2 US
- Homeworld – Patch
- Jane´s Fleet Command – Patch
- Mech Commander Gold – Patch
- Star Siege Tribes – Update 1.0 bis 1.9
- The Phantom Menace – Update 1.1.
- C&C: Tiberian Sun – Update 1.13
- Total Annihilation Kingdoms – Update 1x bis 20



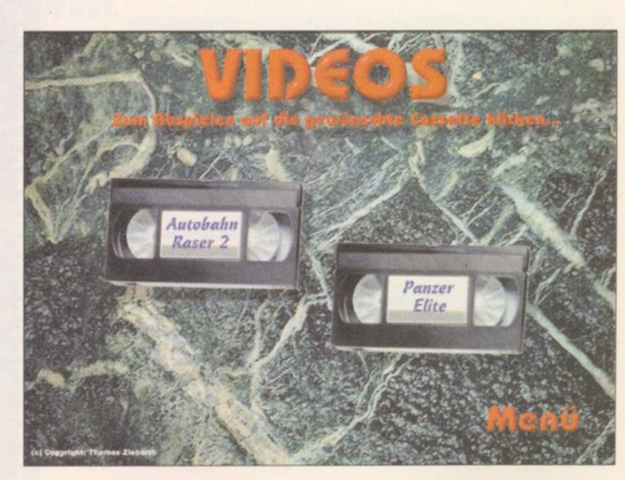
TOOLS

- DirectX 6.1 Win 95/98 – Systemtreiber
- Hex-Workshop 32
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Shareware
- Active Movie



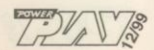
VIDEOS

- Autobahnraser 2
- Panzer Elite



ONLINE

- T-Online-Zugangssoftware 1.2D




DRIVER™
Jetzt auch für PC!
Features:
• Beeindruckende Grafik durch Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten
• Komplett in Deutsch
• Perfektes Handling durch Rückspiegel und Tempomat
• Untersützung von Lenkrädern und Force-Feedback
• 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
• Missions-basiertes Gameplay
• Vier Städte & Bonus-Karte
• Über 44 unterschiedliche Missionen
• Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
• Simulation von kompletten Städten
• Freeride / Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"
Sony PlayStation Spiel des Jahres 1999
PC Games 90%
PC Joker 87%
Powerplay 88%
GamesZone 89%
Platz 1 der Playstation-Charts*
*[seit 4 Monaten lt. Media-Control]
GT Interactive
www.gtinteractive.de
DRIVER™ © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
Developed and created by reflections, a GT Interactive development studio. Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio. Published and distributed by GT Interactive Software (europe) limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

VAMPIRE – The Redemption



Christofs Reise durch die Jahrhunderte führt ihn von Prag...







Activision strickt schon seit einer ganzen Weile an einem „Vampire"-Rollenspiel. Diese Umsetzung des vor allem in den USA sehrpopulären Pen-and-Paper-Systems von White Wolf macht schon vorab Furore: als wahrscheinlich schönste PC-Konvertierung aller Zeiten! Nachdem uns kurz vor Redaktionsschluß zwei randvolle Artwork-Scheiben zu diesem Titel erreichten, konnten wir es uns nicht verkneifen, Euch schon mal einen visuellen Eindruck des kommenden Hochgenusses zu vermitteln. Mehr zur tragischen Geschichte des Kreuzritters Christof Romauld, der im mittelalterlichen Prag gebissen wird und daraufhin selber zu einem unsterblichen Vampir mutiert, folgt in der Januar-Ausgabe... ***jn***

Masquerade



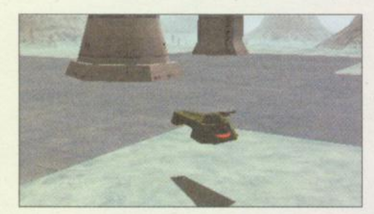
....über London...

...bis nach New York!

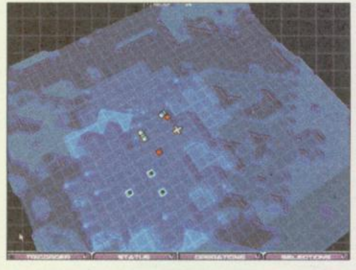


Star Trek - New Worlds

Was bisher kaum jemand wußte: Es geht auch ohne Raumschiffe



Da hat sich doch ein Klingone in die Basis gemogelt! Wenn das mal gutgeht...



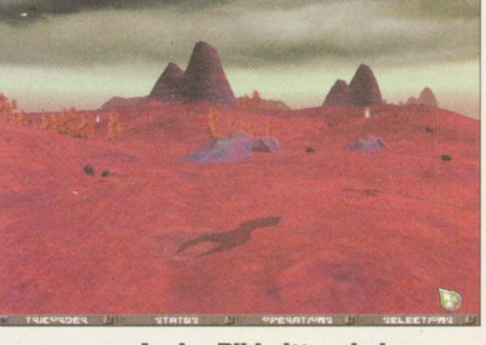
Angenehm: Ein Klick auf die Tricordertaste bringt einen drehbaren Radarscreen heran, auf dem auch Befehle erteilt werden können



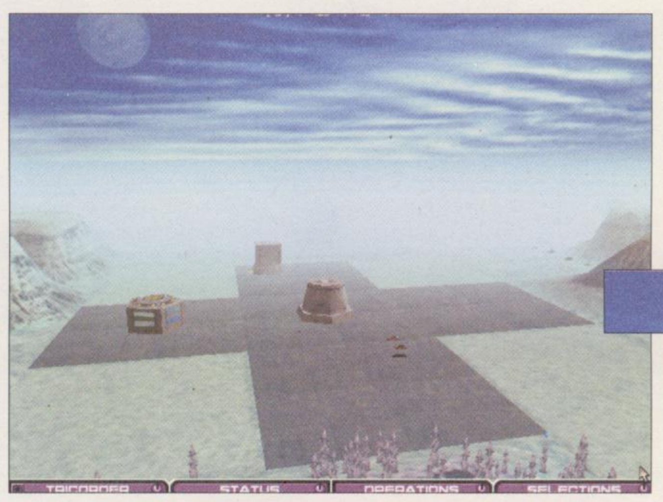
Das Missionsbriefing geht auf die interplanetare Situation ein

Star Trek New Worlds
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant
Ende '99

Das Star Trek Universum hält immer neue Überraschungen bereit, nicht nur auf der Leinwand, sondern auch auf dem Computermonitor. Jetzt kommt aus irgendeinem Wurmloch, unter Vermittlung der professionellen Star Trek Fans, ein waschechtes Echtzeitstrategiespiel auf uns zu. Der Anlaß der weiteren Zwistigkeiten in unserer ruhelosen Galaxis ist eine Gruppe von neuentstandenen Welten, die durch ein mehr oder weniger geglücktes astrophysikalisches Experiment der Romulaner in unser Kontinuum getreten sind. Da muß man sich doch natürlich gleich drum streiten, was Föderale, Klingonen und erwähnte Romulaner dann auch gerne tun. Interessant ist dabei der verschieden breit gefächerte Handlungsspielraum: In der Föderation gelten strenge Regeln zur politisch korrekten Kriegführung, Klingonen sind aufs Peinlichste an ihren Ehrencodex gebunden, nur die verschlagenen Romulaner dürfen machen was sie wollen. Und sich obendrein dabei tarnen. Tss tss. Was keiner weiß: Der eigentliche Hauptgrund für die Entstehung neuen Lebensraums (und Zankapfels) liegt in der benachbarten dunklen Wolke verborgen. Und überdies warten drei bis dahin unbekannte Alienrassen nur darauf, für Ärger sorgen zu können. Der Spieler wählt eine der drei Parteien und übernimmt die Rolle eines Koloniekommandeurs, der für den Ausbau der Siedlung verantwortlich ist, aber auch für Erschließen und Ausbeuten von Bodenschätzen, für die Forschung, den Bau neuer Einheiten und selbst für die Ausbreitung seiner Nation auf weitere neue Welten. Dabei muß er nicht nur mit materiellen Ressourcen wirtschaften, sondern auch in der Personalplanung Führungsqualitäten beweisen. Beim Erobern der neuen neutralen Zone werdet Ihr pro Mission eine Reihe verschiedener Objektiven zu erfüllen haben. Die primäre entscheidet über Sieg oder Niederlage, bis zu fünf weitere verschaffen Euch schnellere Beförderung in Eurer Raummarine. Zusammen mit der bemerkenswerten Grafik und der schon in der vorliegenden Alpha-Version sehr handlichen Steuerung könnten diese Konzepte zu einem neuen Highlight der Echtzeitstrategie führen. *fe*



In der Bildmitte wie immer schlecht zu sehen: gecloakte Romulaner



Eine noch junge Föderale Basis, kurz vor dem ersten Angriff

-190---+---200---+---210---+

Interessantes Detail: Am oberen Bildrand läuft stets ein Kompaß mit

Diplomacy

Seit 40 Jahren bringt das Brettspiel „Diplomacy" ganze Völkerstämme durcheinander – bald soll das Kungeln und Mauscheln auch am PC losgehen...

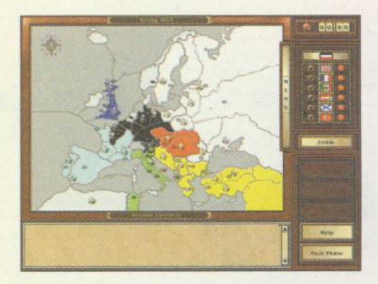


Die während der Runde gegebenen Befehle werden in die Tat umgesetzt

Der eklatante Gegensatz zwischen Brett- und Computerspiel ist – zumindest bis jetzt – mit Sicherheit noch nicht überwunden oder gar aufgehoben. Über diese Tatsache können bislang auch die netten Versuche nicht hinwegtäuschen. Nur ein einziges Mal wurde dies unseres Wissens erfolgreich durchbrochen, nämlich von Sid Meier mit seiner Umsetzung von „Civilization". Ob Avalon Hill jetzt mit seinem neuesten Anlauf in dieser Richtung einen weiteren Meilenstein setzen kann, wird sich noch zeigen müssen, wenn die Testversion kommt. Auffällig ist aber schon bei unserer spielbaren Frühversion, daß man hin und wieder ganz im Sinne der Firmentradition eher mit der Steuerung als mit dem Gegner kämpft. Eines scheint jedoch klar zu sein, daß sich die Hillies sehr viel Mühe gegeben haben, das Kernstück von „Diplomacy" (nämlich die öffentlichen und geheimen Schachersessions) mit Hilfe von abgeteilten „Konferenzräumen" in die Digitalfassung zu übertragen.

Doch ist es vielleicht an der Zeit, ein paar Worte zum Spielprinzip zu verlieren: Europa im Jahre 1900 wird von verschiedenen Großmächten beherrscht. Jedes Staatsgebiet ist (ähnlich wie bei „Risiko") in Teilterritorien untergliedert. Mit Hilfe von Armeen und Flotten erobert Ihr nun den jeweiligen Rest des Kontinents, insbesondere natürlich jene begehrten Gebiete, die Rüstungspunkte für neue Einheiten liefern. Der Clou dabei ist aber wie bereits angedeutet, daß man hier noch sehr viel mehr als bei „Risiko" mit seinen Mitspielern in Verhandlungen tritt. Bündnisse, zeitweilige Absprachen, Verrat und Intrigen, öffentliche oder geheime Verhandlungen (wofür sich das Badezimmer immer ganz besonders gut eignet) machen den eigentlichen Spaß aus. Ja, die Paranoia geht hier so weit, daß allein schon das Wissen über ein Badezimmer-Treffen zweier Spieler zu den wildesten Spekulationen Anlaß gibt. Während die beiden sich womöglich nur totlachen und ganz bewußt **überhaupt nichts** aushandeln...

Zum guten Schluß sei noch gesagt, daß die diversen Muliplayer-Modi wie IPX, TCP-IP oder E-Mail natürlich ebenfalls eingebaut werden sollen – womöglich entpuppen die sich sogar als launiger als das eigentliche Spiel? *jn*



Wer möchte, kann auf alternative Darstellungsweisen umschalten



Abgesehen von konkreten Verhandlungen lassen sich auch ganz allgemein die Verhältnisse zu bestimmten Großmächten beeinflussen

Der Verhandlungstisch vor Beginn einer Runde – die eigentlichen Entscheidungen werden jedoch in den Separèes (links oben schematisch dargestellt) getroffen...

Diplomacy
Genre
Brettspielumsetzung
Hersteller
Avalon Hill/ Hasbro/Microprose
Erscheinen geplant
Weihnachten 1999

Hit the Road!

SEGA RALLY 2 - DER AUTOMATEN-HIT AUF IHREM PC!

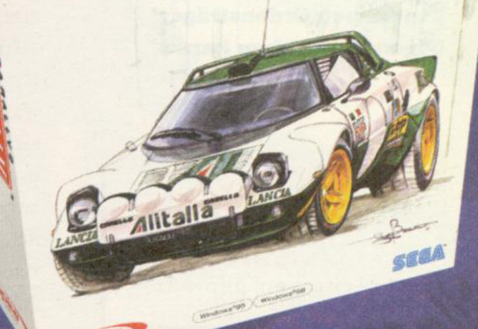
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY™
CHAMPIONSHIP

empire INTERACTIVE

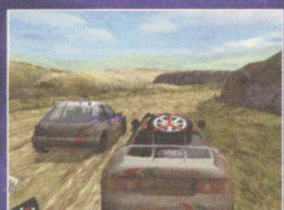


Dank atemberaubender Grafik und unglaublicher Spielgeschwindigkeit, gepaart mit vollem Force-Feedback-Support und 3D-Audio werden Sie den Nervenkitzel nicht nur spüren. Sie werden hören, sehen und schmecken was es heißt, am Steuer der weltbesten Rallywägen bis ans Limit zu gehen.

Die 10-Jahres-WM, der Zweispieler-Splitscreen, die spannenden Multiplayer-Modi für bis zu vier Fahrer und die Sega Rally Weltrangliste im Internet werden Sie so lange auf dem Fahrersitz festnageln, wie Ihr Körper Nachschub an Adrenalin liefern kann!









"Mit Volldamf ins Vergnügen. Spaßiger und einsteigerfreundlicher Arcade-Racer." PC Action 11/99

85%, und „Extrem motivierende Automaten Umsetzung." Gamestar 11/99

Erhältlich ab 15. November

im Vertrieb von



Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochhamer Strasse 9
D-82152 Planegg/München
Tel. 0049-89-857 95-128
Fax 0049-89-857 95-160
www.kochmedia.com

Österreich
KOCH Media
Vertriebsges. m.b.H.
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Tel. 0043-1-815 06 26
Fax 0043-1-815 06 26-16

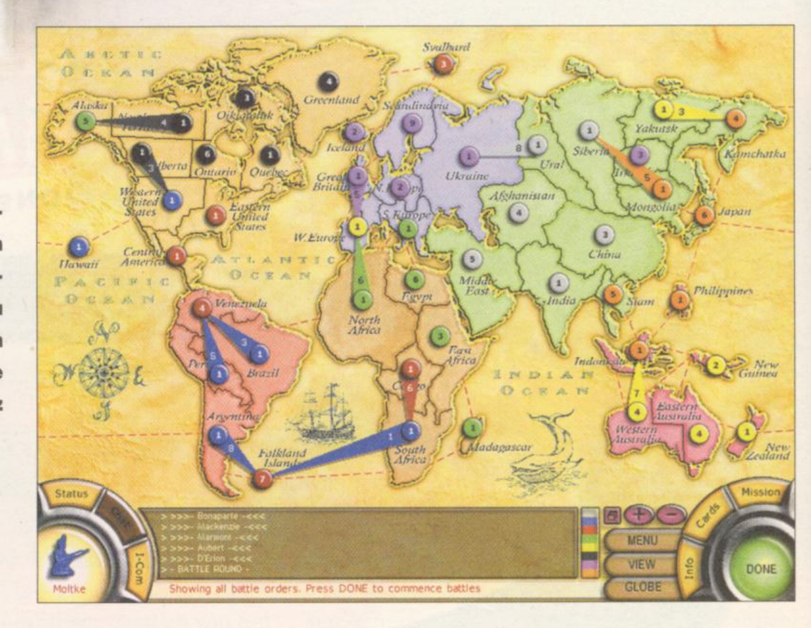
Schweiz
KOCH Media AG
Poststrasse 10
CH-9201 Gossau
Tel. 0041-71-388 68 40
Fax 0041-71-388 68 50

www.empire.co.uk

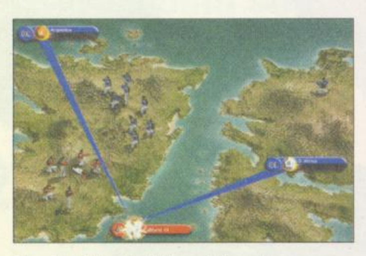
empire INTERACTIVE

Risiko 2

Im zweiten Anlauf wird die Brettspielumsetzung fast zum vollwertigen Computerspiel



Nicht nur Farbenpracht, sondern auch neue Spielideen: Bis zu 8 Kontrahenten ringen um die globale Dominanz



Auch die Falklandinseln werden zum Schauplatz eines blutigen Zweifrontenangriffs



Als Feld der Ehre dient hier Australien – die ersten posthumen Ordensträger liegen auch schon herum

Bildschirmversionen bekannter und beliebter Brettspiele sind so eine Sache: Zum einen kennen viele Leute das Thema und würden es unter Umständen auch gerne auf dem Computer spielen, zum anderen wird es zuverlässig langatmig und öde, wenn dieselben Handlungen, die am Küchentisch so viel Spaß machen, dann vom bierernsten Computer ausgeführt werden. Eben diese Kluft zwischen Mensch und Maschine wurde schon mancher wohlgemeinten Konvertierung zum Verhängnis. Jetzt startet Hasbro einen neuen Versuch, dem Brettspielklassiker Risiko digitales Leben einzuhauchen. Dazu dient zunächst einmal die grafische Umsetzung. Gefechte sind jetzt wirklich hübsch anzusehen. Animierte Infanteriesoldaten, die aus Napoleons oder Friedrichs des Großen buntgewandeter Leibgarde stammen könnten, stehen sich auf den geografischen Umrissen des umkämpften Landes gegenüber. Sie knien sich zum Feuern hin, laden nach und brechen schließlich, vom würfelgesteuerten Blitzstrahl in gegnerischer Farbe getroffen, zusammen. Das allein stellt den verwöhnten Spieler aber nicht zufrieden, dazu müssen auch neue Konzepte sinnvoll umgesetzt werden. Zu diesem Thema gibt es zum Beispiel außer der klassischen auch eine neue Spielvariante, die anderen Zufallsmechanismen folgt, gleichzeitige Angriffe aus zwei benachbarten Ländern zuläßt und überdies neue Länder und Transportwege parathält. Alle altgedienten Risiko-Generäle werden erschauern, wenn sie sich die strategischen Möglichkeiten eines Angriffs von Südamerika via Neuseeland auf Australien vor Augen halten oder einen Überfall auf Hawaii und damit auf den nordamerikanischen Kontinent planen oder die Falklandinseln als Brückenkopf nutzen, um auf der Südroute Afrika einzunehmen. Geblieben ist das von der Urversion bekannte System von Truppennachschub, Siegeskarten, Extrapunkten für im Ganzen beherrschte Kontinente und die Aufteilung nach Angriffs-, Verteilungs und Nachschubphasen. Dagegen ist die diplomatische Option – wie im wirklichen Leben – nur beschränkt hilfreich. Denn jeder für alle Ewigkeit geschlossene Vertrag hält bekanntlich nur bis zur nächsten günstigen Gelegenheit, dem unvorbereiteten Nachbarn so richtig eins überzubraten. *fe*

Risiko 2
Genre
Strategie
Hersteller
Hasbro
Erscheinen geplant
Ende '99



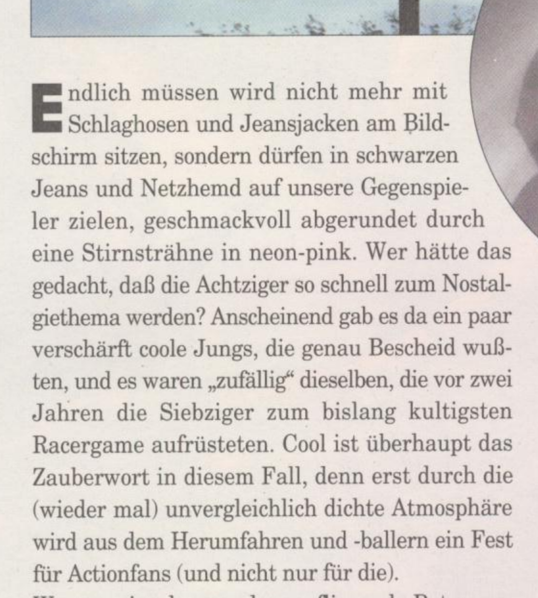
Frankreich wird von zwei Seiten angegriffen, die Sieger streiten sich nachher um die Beute


DRAKAN
Order of the Flame
MCV
TIP A
"Grafisch und spielerisch gibt es in diesem Genre derzeit kein besseres Spiel!"
Frauenbewegung kann so heiß sein!
Features:
✗ 3D-Engine auf dem neuesten Stand
✗ Realistische Charakter-Animation
✗ Gegner mit außergewöhnlicher KI
✗ Atemberaubende Waffengänge in der Luft und zu ebener Erde
✗ Riesige, atemberaubende 3D-Welten
✗ Realistisches Flugverhalten bei Sonne, Wind, Regen oder Schnee
✗ Interaktion mit über 25 neutralen Charaktergruppen
✗ 50 unterschiedliche Waffen, darunter auch Zauberei und Drachenattacken
✗ Multiplayer-Unterstützung für bis zu 8 Spieler in Internet oder LAN
✗ 2-Spieler-Option (Modem zu Modem)
'Drakan': Der Comic zum Spiel!
Ab November im Comic- und Zeitschriften-Handel!
Games &More 91%
PC Games 91%
PC Joker 87%
PC Action 90%
PSYGNOSIS
Surreal software
PC CD
©1999 Psygnosis Ltd. Developed by Surreal Software, Inc.
Drakan Order of the Flame, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd.
GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.
www.gtinteracvtive.de
www.drakan.de

Interst

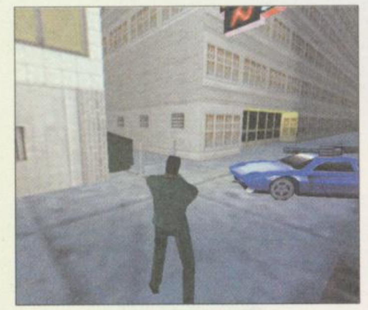
What's up,

Interstate 76 war schon cool, aber der 82er-Nachfolger rockt noch extremer

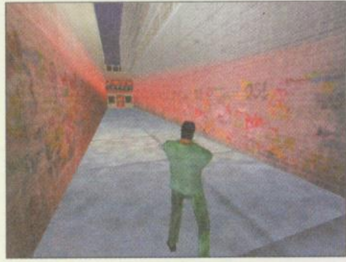


Willkommen in den Achtzigern: Endlos weite Landschaften mit spiegelnden Wasserflächen machen die Missionen beinahe entspannend

Die Story wird in Videosequenzen weitererzählt. Hier ein Ausschnitt aus dem... na? Richtig, dem Rücklick auf den ersten Teil



Wow! An engen Stellen geht's zu Fuß weiter.



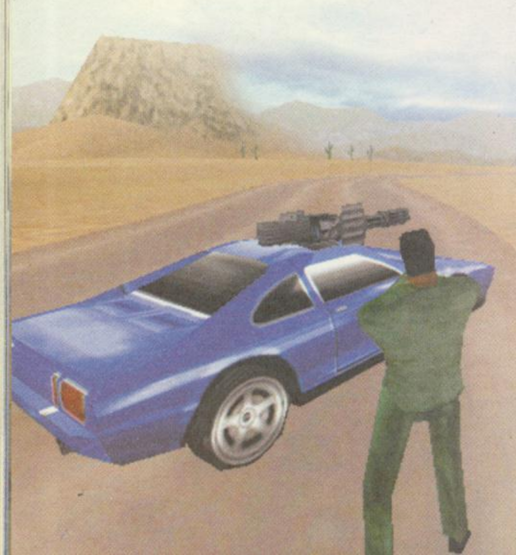
Seht Ihr die Spray-Tags an der Ziegelwand? Sie bedeuten vor allem eins: Gefahr

Endlich müssen wird nicht mehr mit Schlaghosen und Jeansjacken am Bildschirm sitzen, sondern dürfen in schwarzen Jeans und Netzhemd auf unsere Gegenspieler zielen, geschmackvoll abgerundet durch eine Stirnsträhne in neon-pink. Wer hätte das gedacht, daß die Achtziger so schnell zum Nostalgiethema werden? Anscheinend gab es da ein paar verschärft coole Jungs, die genau Bescheid wußten, und es waren „zufällig" dieselben, die vor zwei Jahren die Siebziger zum bislang kultigsten Racergame aufrüsteten. Cool ist überhaupt das Zauberwort in diesem Fall, denn erst durch die (wieder mal) unvergleichlich dichte Atmosphäre wird aus dem Herumfahren und -ballern ein Fest für Actionfans (und nicht nur für die).

Wasserspiegelungen, herumfliegende Patronenhülsen, Bremsspuren und Ölflecken und eine reiche Auswahl an Rauchschwaden, Flammen und Explosionen versüßen die zunehmend knackigen Missionen. All diese optische Herrlichkeit hat natürlich ihren Preis. Wenn Euer PC keine waschechte 3D-Grafikkarte unter der Haube hat, braucht Ihr den Zündschlüssel gar nicht erst rumdrehen, das Spiel wird dann einfach nicht starten. Kein Gemogel also in der Art von „läuft auch ohne 3D-Karte im Softwaremodus" – wie wir wissen, ist diese mäßig nützliche Windows-Eigenschaft in der Regel nicht für echten Spielspaß geeignet. Wer auf Mechs steht, hat die hier verwendete Engine schon gesehen, sie wurde bereits in Heavy Gear 2 verwendet. Der Sound hat es ebenfalls in sich. Nicht nur die thematische Hintergrundmusik im Stil von Miami Vice bringt Euch auf Touren – es ist dem Entwicklerteam darüber hinaus gelungen, die 80er-Kultband Devo um drei unveröffentlichte Originaltracks zu erleichtern. Das hätte nicht so leicht geklappt, wenn nicht John Hinckley Jr., der glücklose Attentäter auf den damaligen US-Präsidenten Reagan, im Spiel vorkäme. Um das Ganze ringelt sich dann prompt auch eine üble Verschwörung inklusive „die Regierung belügt uns" und anderer überraschender Wendungen. Die Story wird von insgesamt 40 Minuten Videosequenzen vorangetrieben. Gleich zu Anfang erfahrt Ihr, daß der Held des letzten Interstatedramas, Groove Champion, Probleme mit ein paar sehr unangenehmen Leuten (und einer geheimnisvollen Lady) bekommt und kurz darauf auf spektakuläre Weise verschwindet. Kurz zuvor gelingt es ihm noch, seine topfrisierte Schwester Skye anzurufen, die gerade dabei ist, sich den

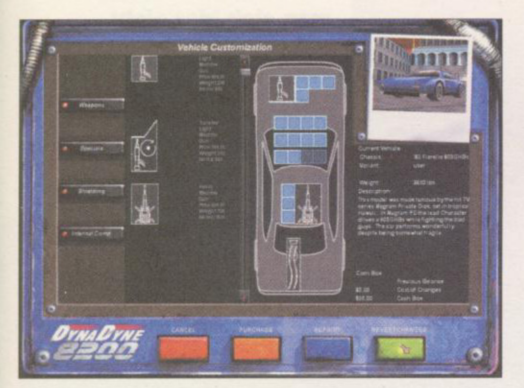


OK, Dude, jetzt sind wir in Las Vegas

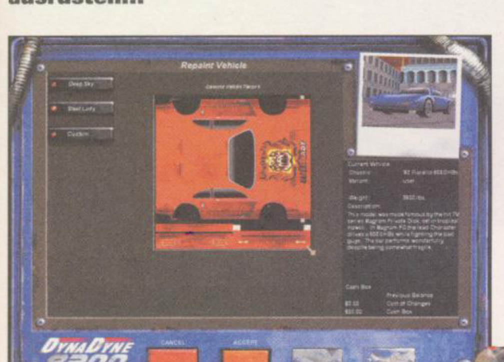


ate 82

motorsucker?



Zwischen den Missionen könnt Ihr je nach Finanzkraft Euren Renner stärker ausrüsten...



... oder ihn auch noch jedesmal umlackieren!

Vigilanten anzuschließen. Sie packt ihr Bike auf die Ladefläche ihres Pickups und rast zu Taurus, auch „Stampede“ genannt. In seiner Rolle werdet Ihr, nach zwei einführenden Tutorials, insgesamt 17 Solomissionen mit teilweise mehreren Aufträgen durchstehen. Dazu kommen zunächst acht Instant-Action und Multiplayerkarten sowie ein vollständiger Editor. Und keine Angst, das Spiel ist insgesamt zugänglicher und handlicher geworden und verfügt über drei wählbare Schwierigkeitsgrade. Auch die frei zuschaltbare, halbtransparente Karte erleichtert das Vorankommen doch sehr, so vermeidet Ihr das typische ziellose Herumfahren. Das mit den Schwierigkeiten besorgen bereits die reichlich intelligenten Gegner und Fallen wie automatische Kanonen oder plötzlich umstürzende Hochspannungsmasten. Die Fahrphysik erweist sich nach kurzer Eingewöhnung als adrenalintreibend realistisch – trotzdem sind schöne Sprünge mit 360-Grad-Loopings möglich. Zwischen den Missionen könnt Ihr Euren Flitzer aufrüsten und sogar nach eigenem Gusto umlackieren. Das kostet natürlich Geld, das Ihr, wie in allen guten Spielen, für Gegner erhaltet, um die Ihr Euch erfolgreich „gekümmert“ habt. Nicht nur MG, Flammen- und Raketenwerfer, Minen oder Laser bereichern hierbei Eure Ausdrucksmöglichkeiten. Auch Nützlichkeiten wie Feuerlöscher, Zusatzpanzerung, Ölfilmspritze oder Windschutzscheibenfarbspray (für den Gegner natürlich) lassen Freude aufkommen. Der Motor darf gegen Bares auf Beschleunigung oder Höchstgeschwindigkeit frisiert werden, auch Fahrwerk und Bremsen sind verbesserungsfähig. Weiteres wurde vom Entwicklerteam verbessert: Es wird künftig nicht mehr so leicht möglich sein wird, den Programmcode zu hacken und damit Cheats herzustellen, die den Multiplayerspaß schnell zunichte machen. Alles in allem feurige Aussichten! *fe*

Jederzeit zuschaltbar: Die Übersichtskarte



Wilde Sprünge über Parkplatzmauern gehören zum Pflichtprogramm



Bratz! Und jetzt geht mir alle besser aus dem Weg!



Die Kamera findet immer neue, ungewöhnliche Perspektiven



Interstate 82
Genre
Action
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
Ende '99

Wizardry 8

Die jüngere Geschichte von Sir-Tech kennt nicht nur eitel Sonnenschein. Umso erfreulicher: Das neue Wizardry kommt doch!



Über Gegnermangel kann man sich hier nicht beklagen...

...aber auch ein einziger Feind reicht schon, wenn es sich (wie in diesem Fall) um einen Dark Lord handelt!



Hier ein Bild mit kompletter Screenmaske

Nachdem „Jagged Alliance 2" endlich fertiggestellt wurde, wandten sich die Programmierer und Designer von Sir-Tech nun also doch wieder ihrem lange zurückgestellten Wizardry-Projekt zu. Damit wird das Game wohl zu einer Zeit veröffentlicht, in der Rollenspiele ohne Ende auf den Markt drängen, aber das hat auch Vorteile: „Ultima IX" dürfte sein Geschäft dann schon längst gemacht haben, und all die anderen neumodischen Action-RPGs mögen zwar ihre ganz eigenen Reize haben, eine Konkurrenz für die traditionell als Hardcore-Brocken bekannte Wizardry-Reihe sind sie gewiß nicht.

Wie auch immer, die Story des Games macht nahtlos dort weiter, wo die des Vorgängers aufhörte: Der Dark Savant ist mit dem Astral Dominae, einem Artefakt von unglaublicher Macht, zum Planeten Dominus unterwegs. Dort will er mit Hilfe des magischen Relikts zu einem Cosmic Lord aufsteigen. Umpanis, T'Rang, Mook und andere Gruppierungen (darunter Eure Party) folgen ihm, um genau das zu verhindern – ein Crossover aus Fanatsy und Science Fiction also, wie man es von der Reihe bereits kennt. Man darf Charaktere aus den beiden Vorgängern Wiz 6 bzw. Wiz 7 übernehmen, dennoch verspricht Sir-Tech, daß keinerlei Vorkenntnisse gefordert sind, ja, es soll sogar einen speziellen Spielstart für all jene geben, die noch kein anderes Wizardry-Game vorher gespielt haben.

Optisch macht das jetzt komplett in stufenlosem First-Person-3D präsentierte Spiel wieder einen großen Schritt vorwärts – was angesichts der vielen verstrichenen Jahre aber auch kein Wunder ist. Das Charakter-Baumenü (traditionell das ausgefeilteste des ganzen Genres) wird um einen neuen „Beruf" erweitert, gleichzeitig aber vereinfacht, da man jetzt ohne Schranken und Begrenzungen jede Rasse/Klasse-Kombination einfach anwählen kann.

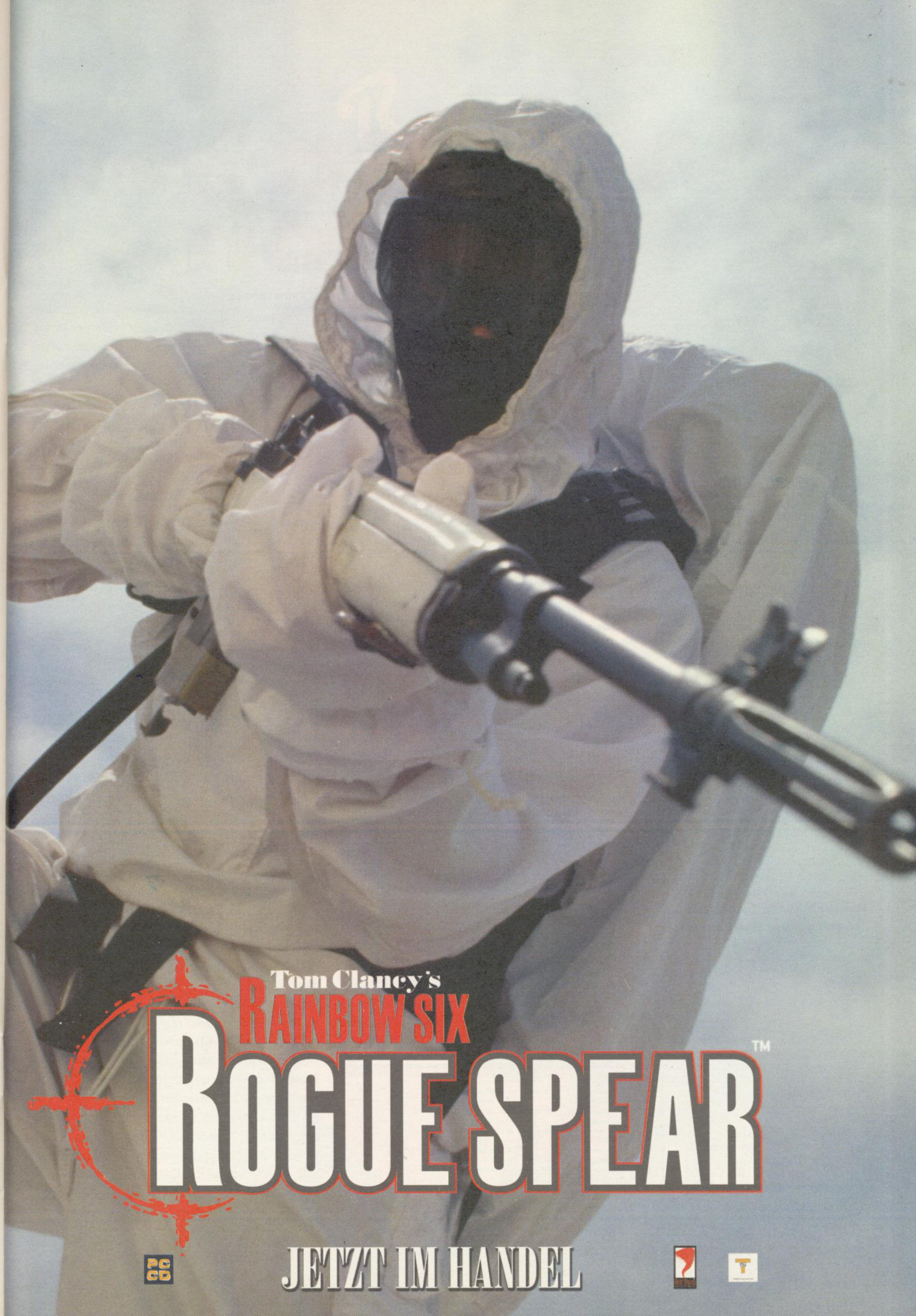
Ob diese auf den ersten Blick sinnvolle Neuerung tatsächlich den Spielspaß fördert, wird sich jedoch erst noch zeigen müssen, denn das alte Würfelsystem vermittelte immerhin eine Vorstellung davon, wie selten (und damit wie schwer zu erschaffen) hochgradige Charaktere wie Ninjas, Lords oder Psionics wirklich sind. Zudem verhinderte es recht zuverlässig, daß man mit einer ausschließlich aus potentiellen Megahelden bestehenden Party durch die Gegend zog.

Gekämpft wird nach wie vor in einem dem Rundenmodus ähnlichen Phasensystem, die Magier profitieren von etwa 90 Spells, und vor allem arbeiten die Designer derzeit daran, den Mitgliedern Eurer Reisegesellschaft mehr Persönlichkeit zu verleihen – etwa im Stile von „Jagged Alliance"... *jn*



Die Wilderness in puncto Präsentationsqualität ungefähr mit der von „Everquest" vergleichbar.

Wizardry 8
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Sir-Tech
Erscheinen geplant
NN - wohl nicht vor Ende 2000

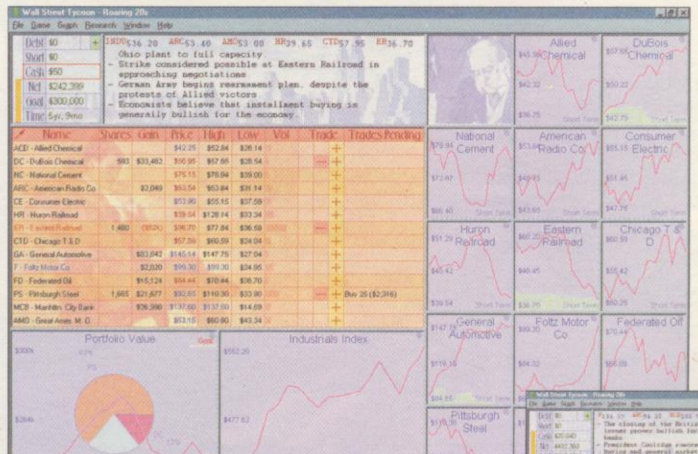

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR™
JETZT IM HANDEL
PC CD

Wall Street Tycoon

Rettung für Börsensüchtige oder harmloser Freizeitspaß?

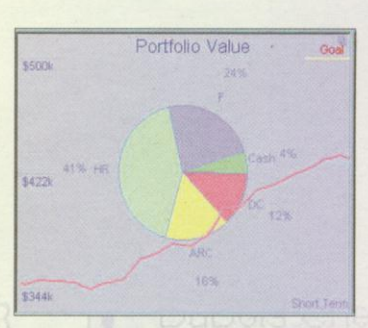


Grafische Darstellungen lassen Trends erspüren



Die Welt der Aktien auf einen Bildschirm reduziert

Genau 2 Jahre später: Unterschiede nur im Detail

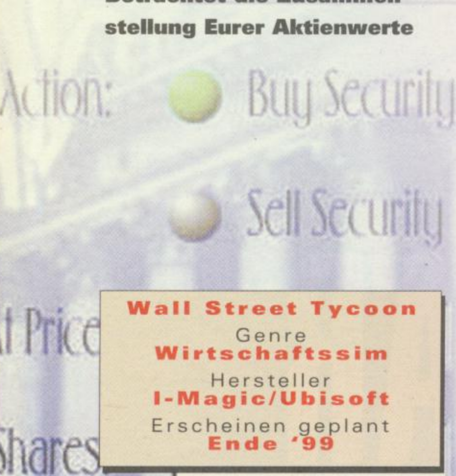


Betrachtet die Zusammenstellung Eurer Aktienwerte

Die Börse boomt wie nie zuvor, ansonsten vernunftbegabte erwachsene Menschen werfen ihr Geld mit beiden Händen auf den Aktienmarkt. Und auch hier ermöglichen es verantwortungsbewußte Softwareentwickler, das leichtsinnige Geschehen auf den sicheren Bildschirm zu verlagern, ähnlich wie bei klassischen Strategie- und Actionspielen. Tatsächlich enthält bereits das Handbuch des Spiels eine umfangreiche Einführung in Fachbegriffe, Mechanismen und Geschichte des Börsenhandels. Im Tutorial wird der vom Rausch des schnellen Geldes ergriffene Spieler Schritt für Schritt mit den Aktivitäten an der Wall Street vertraut gemacht, und zwar anhand des Szenarios „Die goldenen Zwanziger Jahre“ (die Ära des „Big Business“, die ja bekanntlich mit dem „schwarzen Freitag“ (25. Oktober 1929) jäh zu Ende gingen. Zeitungsmeldungen, Geschäftsbilanzen und Gerüchte geben die schlüssigen Hinweise auf zu erwartende Änderungen der Kurse. Die Zinspolitik der US-Zentralbank will genauso beachtet werden wie ein versteckter Hinweis auf halblegale Transaktionen ruchloser Spekulanten. In insgesamt 14 historischen Aufgabenstellungen von den erwähnten goldenen Zwanzigern über Kriegszeiten und Ölkrise bis zur Öffnung des ehemaligen Warschauer Paktes und den explosiven Kursen von Internetaktien in jüngster Vergangenheit wird (möglicherweise) aus einem durchschnittlichen Computerspieler ein gewiefter Börsenprofi. Dazu kann der Computer immer neue Börsenwelten zufallsgenerieren, die sich auch für Multiplayerspiele eignen. Danach allerdings könnt Ihr Euch der großen Aufgabe stellen: der Börsenspekulation mit Aktienwerten der realen Welt. Wie soll das gehen? Noch nie zuvor sind Spiel und Wirklichkeit so nahe aneinander gerückt. Obwohl Ihr nie reales, sondern immer nur Spielkapital einsetzt (und damit Euren Ruin verhindert) spekuliert Ihr im Internetmodus von Wall Street Tycoon mit echten Aktienwerten, lest online die Financial Times und werdet vom Spieleserver mit realen Börsendaten mit nur kurzer Verzögerung zu den aktuellen Wall Street Kursen versorgt. So ist es Euch möglich, mit Daimler-Chrysler, Microsoft oder auch unzähligen kaum bekannten Firmen zu jonglieren, ohne dabei Haus und Hof verlieren zu können und schlimmstenfalls im Schuldturm zu enden. *fe*

Name	Shares	Gain	Price	High	Low	Vol	Trade	Trades Pending
ACD - Allied Chemical		$1,696	$74.80	$75.00	$28.14		+	
DC - DuBois Chemical	662	$40,656	$101.05	$104.30	$28.54		− +	
NC - National Cement			$145.75	$150.65	$39.00		+	
ARC - American Radio Co.	769	$39,230	$94.25	$94.55	$31.14		− +	
CE - Consumer Electric			$67.69	$67.69	$37.59		+	
HR - Huron Railroad	4,065	$41,383	$44.15	$128.14	$33.34		− +	
ER - Eastern Railroad		$16,898	$70.30	$84.09	$35.65		+	
CTD - Chicago T & D			$121.34	$122.50	$24.04		+	
GA - General Automotive		$94,621	$166.29	$173.19	$27.04		+	
F - Foltz Motor Co.	772	$5,819	$134.44	$135.60	$34.95		− +	
FO - Federated Oil		$15,004	$105.94	$105.94	$36.70		+	
PS - Pittsburgh Steel		$39,991	$117.30	$121.34	$33.90		+	
MCB - Manhttn. City Bank		$37,060	$187.50	$198.94	$14.69		+	
AMD - Great Amer. M. O.			$67.40	$69.44	$43.34		+	

Hier wird ge- und verkauft



Wall Street Tycoon
Genre
Wirtschaftssim
Hersteller
I-Magic/Ubisoft
Erscheinen geplant
Ende '99

Believe

4YOU®
The Original
ALL YOU NEED

www.4you.de

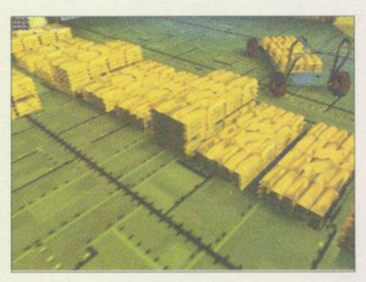
Borsch Stengel Körner Bozell

Der Clou! 2
City of Darkness

Einbruchs-Simulationen gehören zu den Raritäten der (Computer-)Weltgeschichte – vielleicht, weil sie so schön ungesetzlich sind...



So darf man sich eine der Bars vorstellen (im Spiel Treffpunkt für Gauner und Ganoven)



Die Goldbarren von Fort Knox?

Bei der Suche nach Vergleichbarem wird der geneigte Leser daher wohl am ehesten bei „Gangsters" hängenbleiben, aber im Grunde geht er damit fehl. Denn wirklich vergleichbar ist das Spiel nur mit dem ersten „Clou!", der vor etlichen Jahren ebenfalls von Neo veröffentlicht wurde – sowie mit dem antiken C-64-Klassiker „They Stole A Million". Der wichtigste Unterschied zu den Gangstern: Es geht hier nicht um den Aufbau einer wirtschaftlich gesunden Bande, sondern eher um die Simulation einer kriminellen Einzelkarriere.

In diesem Sinne hat der „Held" des Spiels eine komplette 3D-Stadt zur Verfügung, in der er seinen frevelhaften Neigungen nachgehen kann. Dabei gilt es, die vielen eingebauten „Dinger" auszubaldowern und schließlich zu drehen, könnte man wohl sagen. Abgesehen von diesen regelrechten Missionen ist es aber auch möglich, in jedes einzelne Apartment dieser Stadt einzubrechen – nur daß dort nicht viel zu holen sein wird.



Das Innenleben eines Juwelierladens

So oder so beginnt ein Einbruch jedenfalls mit einem Tip, den man irgendwo bekommt. Daraufhin sucht man die benannte Örtlichkeit auf und schaut sie sich genau an, um alle Einzelheiten, Sicherungen und Fallen mitzukriegen. Bei der Gelegenheit wird das Gelände in ein 3D-Modell übertragen, anhand dessen man nach der Verpflichtung von geeigneten Kumpels schließlich alle Phasen der Plünderung genauestens planen kann: Wer steht Schmiere? Wer öffnet wann den Tresor? Wer kümmert sich um Alarmanlagen? Wer schaltet den Nachtwächter aus? Apropos Nachtwächter: Wenn es Euch gelingt, den Burschen zu identifizieren (er lebt nämlich ganz normal irgendwo in der Stadt), könnt Ihr ihm vielleicht schon vorher ein Schlafmittel in seinen Drink kippen, so daß er die nächste Schicht verpennt... Schließlich wäre da noch der Fluchtwagen zu organisieren, und schon kann's losgehen. Hoffentlich habt Ihr bei der Planung keine Fehler gemacht! Denn zwar kann man bei Pannen noch eingreifen, um zu retten, was zu retten ist, aber sicherlich werden die Ordnungshüter so sehr viel mehr verwertbare Spuren finden, als wenn alles wie am Schnürchen gelaufen wäre. Kennern des alten „Clou" sei noch verraten, daß man nunmehr nahtlos und ohne Umschalten durch die Stadt manövriert, um von einem Ort zum anderen zu gelangen – was natürlich hin und wieder zu heißen Verfolgungsjagden mit der Polizei führt!

Kurz gesagt: Hoffen wir mal, daß die Programmierer in Wien diesen Winter heftig eingeschneit werden, damit das Spiel auch wirklich im Frühjahr erscheinen kann... *jn*

Der Clou! 2
Genre
Genremix
Hersteller
Neo
Erscheinen geplant
1. Quartal 2000

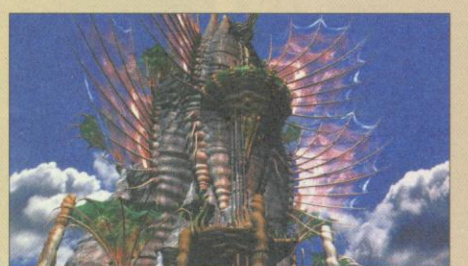


Beim Autohändler – klarer Fall, daß fahrbare Untersätze von eminenter Bedeutung sind!

Schizm

Renderadventures sind nicht tot – das jedenfalls wünschen sich die Holländer von Project Two Intercative...

Der Vorgänger von „Schizm", das bildgewaltige Wüstenepos „Reah", ist uns noch in allerbester Erinnerung – als wunderschönes Stück Software. Nur mit dem Spiel stand es in „Reah" bekanntlich nicht zum Besten... Diese Kluft wollen die Hersteller mit ihrem neuesten Werk nun überwinden. Einerseits soll es ein monumentales Bytes-Konvolut mit dem Umfang von zwei DVDs (!) bzw. acht CDs (!) werden – andererseits soll die spannende Story für den spielerischen Erfolg zuständig sein.

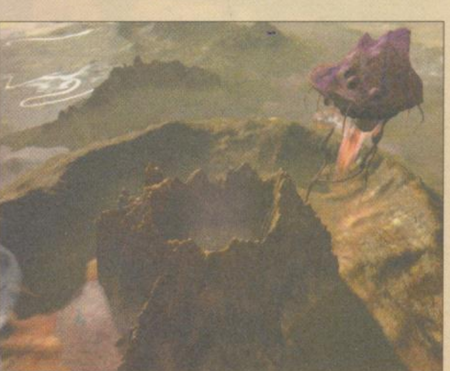












Erste Bilder von „Schizm" – den Grafikfans wird das Wasser im Munde zusammenlaufen...

Die Sache ist nämlich die, daß ein Raumschiff auf einem unbekannten Planeten notlanden muß – seine drei Rettungskapseln gehen in unterschiedlichen Regionen nieder. Bald stellt sich heraus, daß die Schiffbrüchigen nicht alleine sind, sondern bereits eine ganze Reihe von Mini-Kolonien auf der seltsamen Welt existieren. Beim Erkunden des Terrains entdeckt der Spieler sogar einen kompletten Schiffsfriedhof! Wenn das mal nicht die Gelegenheit ist, aus dem planetarischen Gefängnis zu entkommen. Wenn man nur wüßte, wie das gehen soll...

Und genau um die Beantwortung dieser Frage herum, ist das Adventure gestrickt, wobei die Designer noch einen interessanten Spezialtrick eingebaut haben: Man kontrolliert nämlich gleich zwei Protagonisten, die sowohl unabhängig voneinander Puzzles lösen können, als auch bei bestimmten Schlüsselrätseln zusammenarbeiten müssen. Im Zuge ihrer Ermittlungen durchstreifen die beiden Bruchpiloten so außergewöhnliche Locations wie fliegende Ballon-Städte oder schwimmende organische Raumschiffe, ganz zu schweigen von den profaneren Schauplätzen wie z.B. verlassene Industriezonen oder untergründige Dungeons.

Die bereits in „Reah" benutzte Engine findet hier erneut Anwendung, was für den Spieler bedeutet, daß vorberechnete Bewegungen zwischen verschiedenen „Standpunkten" möglich sind, wo dann stufenlose 360°-Drehungen zur Tagesordung gehören. Auch Blicke nach oben und unten werden von der Software erlaubt. Die Qualität der Grafik läßt sich anhand der hier abgedruckten Bildschirmfotos bereits zweifelsfrei erkennen. Hinzu kommt noch, daß das Original des Spiels tatsächlich für DVD entwickelt wird – bei der „gewöhnlichen" CD-Fassung handelt es sich dann um eine heruntergerechnete Variante.

Bleibt zum guten Schluß nur zu hoffen, daß die Entwickler von LK Avalon ihren teilweise reichlich merkwürdigen Rätseln aus dem Vorgänger diesmal den Abschiedskuß geben. Denn schließlich war es schon bei „Reah" nahezu eine Schande, wie das vielversprechende Szenario durch Mängel im Knobel-Design manchmal fast schon unspielbar wurde. *jn*



Schizm
Genre
Render-Adventure
Hersteller
LK Avalon/ Project Two
Erscheinen geplant
1. Quartal 2000



2000 Kugeln...
...Ein Ziel!
Du willst Action-Strategie auf höchstem Niveau?
Wie im Flug Deinen Horizont erweitern? Dich echten Herausforderungen stellen?
Dann werde Nations-Fighter-Commander!
16 historische Kampfflugzeuge warten auf Deinen Einsatz in 45 Kampagnen oder 20 Schnellmissionen
- auf deutscher, britischer oder amerikanischer Seite. Also, es gibt viele Gründe in die Luft zu gehen,
aber nur ein Spiel: Nations-Fighter-Command
NATIONS
WWII FIGHTER COMMAND
PSYGNOSIS
PC CD
Nations: Fighter Command, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-99 of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd.
www.gtinteractive.de
GT™ is a trademark and the GT logo ® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.

Majesty

Ein Königreich für 100 Mark – Strategen und Simulanten sollten schon mal Einbürgerungsanträge stellen

Werwölfe flanieren durch die Stadt – Gardisten und Krieger werfen sich heldenhaft auf sie...



Das Subgenre der indirekt gesteuerten Echtzeit-Simulationen à la „Die Siedler" erhält demnächst Verstärkung – wenn hier auch nicht so sehr die Wuselmännchen-Optik zum Einsatz kommt. Stattdessen wirkt das Game beim ersten Hinschauen wie eine klassische Echtzeitstrategie.

Spielerisch jedoch geht es anders zur Sache: Eine zentrale Burg, welche die Konstruktion anderer Gebäude ermöglicht (z.B. Kriegergilden, Schmieden, Marktplätze usw.), gehört dabei noch zu den konventionellen Zutaten. Ungewöhnlicher schon, daß man Gardisten, Schwertschwinger und andere Einwohner nicht direkt steuert. Im Zuge der Entwicklung tauchen sie entweder von selber auf (oder werden in den Gilden gegen Gold rekrutiert) und folgen dann selbständig den Vorgaben ihres Berufsstandes. Ranger erforschen das Gelände, Krieger halten nach Monstern Ausschau und Gardisten verteidigen in erster Linie die eigentliche Stadt. Eine Ausnahme von dieser Regel gibt es allerdings: Wer etwas Bestimmtes, wie z.B. die Burg der Feinde, attackieren möchte, kann eine Belohnung für ihre Zerstörung aussetzen und seine Jungs dergestalt auf Kurs bringen. Zu den witzigsten Eigenschaften des Spiels gehört, daß Gebäude forschen können. Die Schmiede können da an besseren Waffen oder Rüstungen herumbasteln, die Marktleute Heiltränke entwickeln, während sich die Magiergilde natürlich der Zauberkunst widmet: Sollten beispielsweise in einer Mission mal keine Ranger erlaubt sein, läßt sich das Terrain dann auch mit Hilfe von Spells erkunden – abgesehen natürlich von den immer wieder gern gesehenen Feuerbällen und ähnlichen Geschossen.

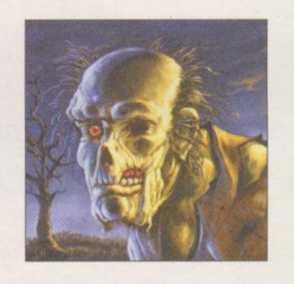


Die Magiergilde rechts im Bild gehört zu den wichtigsten Gebäuden überhaupt



Hier wird eines der Monster mit Zaubersprüchen beharkt







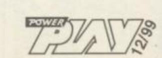
Doch zurück zur Forschung: Wenn ein Gebäude in dieser Hinsicht an seine Grenzen stößt, kann man es upgraden – entsprechend flüssige Mittel vorausgesetzt. Dadurch ergeben sich dann weitere Optionen, die jedoch erst wieder erforscht werden müssen, bevor sie verwendet werden können.

Zu den besonderen Stärken von „Majesty" gehört auch das liebevolle Design: Hin und wieder bauen die Einwohner auf eigene Faust kleine Springbrunnen oder sie legen Friedhöfe an, auf denen dann die in den Gilden verpflichteten Helden im Falle eines Falles zur Ruhe gebettet werden. Das Gameplay ist missionsorientiert, aber es soll auch Freeplay-Möglichkeiten geben. *jn*


Majesty
Genre
Echtzeit-Simulation
Hersteller
Hasbro/Microprose
Erscheinen geplant
1. Quartal 2000



Die gut bewachte Burg der bösen Feinde



1813 Völkerschlacht bei Leipzig

Dem napoleonischen Größenwahn eine Chance: Führt über eine halbe Million Soldaten in die Schlacht



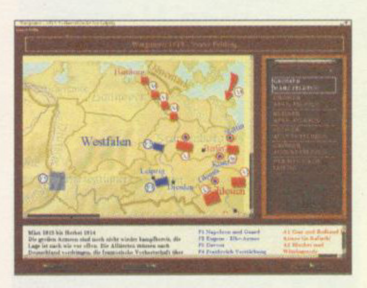
Massives Schlachtengetümmel im Stil der Epoche. Der Erfolgsbalken oben schlägt zur Seite der Aliierten aus. Hurra!

Das edle Kriegshandwerk auf dem heimischen PC spielt sich in aller Regel entweder in futuristischen Panzerszenarien oder fantasievollen Mittelalter-Sagenwelten ab. Wenige Softwarekriege bemühen sich um historische Genauigkeit, die doch gerade bei den Schlachten und Feldzügen der Neuzeit, also den jüngsten Jahrhunderten, ohne große Probleme zu verwirklichen wäre. Auf dem amerikanischen Computerspielemarkt finden sich immer wieder die Freizeitversionen des Amerikanischen Bürgerkriegs, aber wen interessiert denn der in Europa? Auf unserem alten Kontinent sollten es doch eher der große Korse, Napoleon Bonaparte, und seine Widersacher sein. Tatsächlich prägte er die Militärgeschichte seiner Epoche wie kein Zweiter, auch wenn er sich schließlich dem Geschick und der Übermacht von Blücher, Wellington und anderer aliierter Feldherren geschlagen geben mußte. Empire als erfahrene Militärsimulanten nahmen sich dieses Themas barmherzig an und schufen ein Echtzeitstrategiespiel im großen Stil, das die Geschehnisse auf Europas Schlachtfeldern nach der Niederlage Napoleons vor Moskau bis hin zur allesentscheidenden Völkerschlacht bei Leipzig im Schicksalsjahr 1813 zum Inhalt hat. Ihr habt die Wahl zwischen 10 Einzelschlachten und sechs Kampagnen, die mehrere Gefechte in einen strategischen Zusammenhang bringen. Die taktischen Schlachten umfassen bis über eine halbe Million beteiligter Soldaten, also erwartet nicht die sprichwörtliche Echtzeithektik, sondern macht Euch auf wochenendfüllende Breitwand-Scharmützelgefaßt. Erfahrene Generäle sollten kleinere Kampfhandlungen schon in wenigen Stunden durchstehen können. Im Strategiemodus geht es vor allem darum, Armeen zu verschieben, neue Truppen auszuheben, geschwächte Einheiten zu versorgen und auf das nächste Zusammentreffen noch besser vorbereitet zu sein. Die Grafik in drei Zoomstufen kann sich mit der in vergleichbaren Spielen wie Sid Meiers Gettysburg messen. *fe*



Auf der Strategiekarte werden die Truppenbewegungen dargestellt

Minimum: P 166, 32 MB RAM, 100 MB HD, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik
Empfohlen: P 266, 64 MB RAM, 4 MB Grafik



Der erste Feldzug startet mit einer für Napoleon denkbar günstigen Situation



So sieht die Völkerschlacht aus, bevor sie angefangen hat

Name	**1813 – Völkerschlacht bei Leipzig**
Genre	Strategie
Hersteller	Empire
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

GEHT SO

Fritz Effenberger

Zunächst einmal: Das ist nun wirklich was für Spezialisten. Durchschnittliche Strategiespieler werden leichte Einstiegsschwierigkeiten habn. Das liegt zum Teil an der Dimensionierung der Schlachten, die durchaus stundenlange Aufstellungen erfordern, bis es dann langsam ernst wird, zum Teil aber auch an bedauerlichen Mängeln. Die Bedienbarkeit, und damit der Spielfluß, wird zum Beispiel dadurch beeinträchtigt, daß zum Verschieben der Schlachtenansicht lediglich die Rollbalken – wie in einem x-beliebigen Büroprogramm – zur Verfügung stehen. Da gibt es durchaus elegantere Lösungen von anderen Entwicklern. Man vergleiche hier nur einmal das komfortable Interface der SSI-Games. Trotzdem: Geschichts- und Zinnsoldatenfans können mit den epischen Schlachten der napoleonischen Kriege soliden Freizeitspaß erleben, vorausgesetzt sie haben etwas Zeit übrig.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
68%	–%

GRAFIK	62%
SOUND	60%
SPIELTIEFE	59%

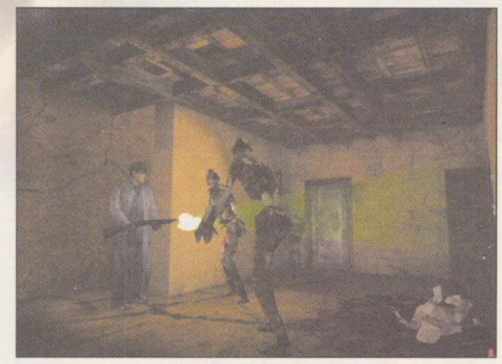


Noct

Tanz der

Beinharter Hardcore-Horror im „Resident Evil"-Stil

Pünktlich zu Halloween lassen die Entwickler von Terminal Reality die Ausgeburten der Hölle auf abgehärtete PC-Spieler los: In „Nocturne“ sind nämlich die klassischen Schreckgespenster aus zahllosen Hollywood-Produktionen durchaus real. Vampire, Werwölfe, Zombies und noch blasphemischere Geschöpfe trach-

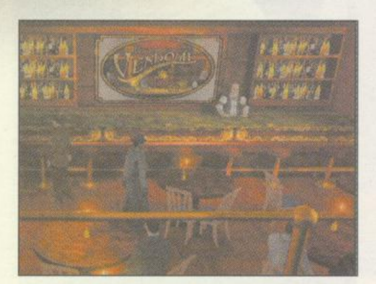


In einem texanischen Kaff erheben sich die Toten aus ihren Gräbern

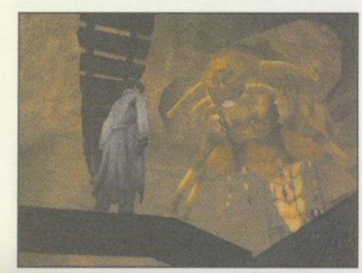
ten seit Jahrhunderten den armen Sterblichen nach dem Leben. Damit die Menschheit über kurz oder lang nicht von den Mächten des Bösen ausgerottet wird, gründete die US-Regierung eine weltweit operierende, geheime Organisation. Wann immer mysteriöse Vorkommnisse gemeldet werden, wird dann diese Behörde namens „Spookhouse“ unter der Leitung von Colonel Cedric Feldspar Hapscomb aktiv.

Angesiedelt in den 30er Jahren, steuert Ihr den ebenso sinisteren wie coolen Top-Agenten dieses Vereins, der sich selbst „Stranger“ nennt, durch mehrere, in sich abgeschlossen Episoden. So bereitet Ihr zum Beispiel in Deutschland der Schreckensherrschaft eines Vampirgrafen ein Ende, deckt den Ursprung einer Zombieplage in einem kleinem texanischen Städtchen auf oder untersucht das diabolische Treiben von Dämonen auf einem französischen Friedhof. Euren Charakter dirigiert Ihr ganz im Stil von „Resident Evil“ durch gerenderte Schauplätze, meuchelt mit diversen Waffen (darunter so verschiedene Verteidigungswerkzeuge wie zwei 45er Magnums mit unterschiedlicher Munition, Schrotflinte, Schaufel, Axt, Flammenwerfer oder Armbrust) Monsterhorden, fahndet nach Schlüsseln oder löst kleine Puzzles, um Zutritt zu weiteren Locations zu erhalten. Gelegentlich unterstützt Euch auch ein vom Computer kontrollierter Partner (unter anderem Svetlana Lupescu, eine Vampir-Killerin, die zur Hälfte selbst ein Blutsauger ist) bei Eurem Auftrag.

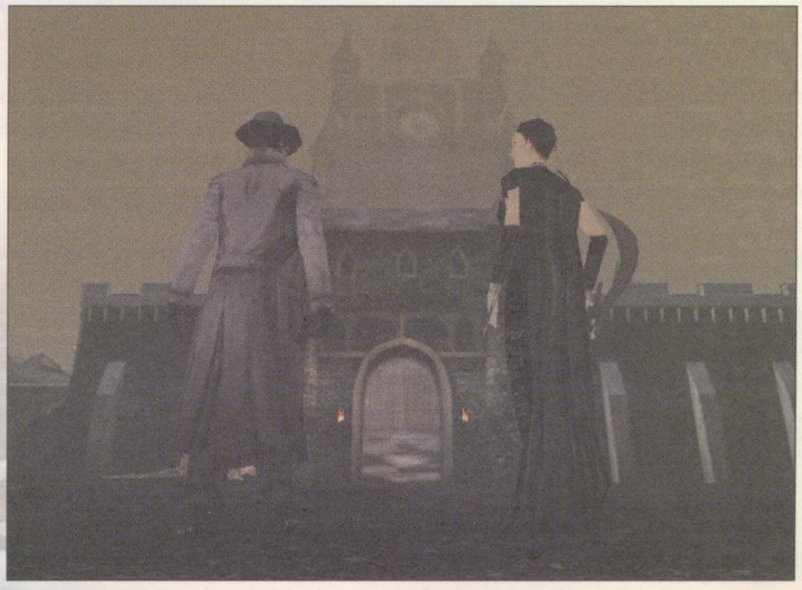
Die grafische Präsentation von „Nocturne“ spiegelt dabei die schaurig-schöne Atmosphäre des Spiels hervorragend wieder. Nächtliche Spaziergänge durch unheimliche Wälder, in denen sich Werwölfe herumtreiben, das Erkunden der düsteren Gewölbe einer Burg oder die Streifzüge über Friedhöfe, lassen so richtig Gruselstimmung aufkommen. Die Kulissen wurden äußerst



In dem Vendome, einer Bar in Chicago, sollen wir einen Informanten treffen



Ein alter Gott hat sich in einem stillgelegten Bergwerk eingenistet



Die Monsterjäger haben den Unterschlupf der Vampire entdeckt

urne

Teufel

stilvoll designt, sogar etwas Interaktion ist möglich (Fensterscheiben können z.B. zerschossen werden). Durch dynamische Lichtquellen wie flackernden Kerzenschein oder Fackeln wird das Ambiente des jeweiligen Szenarios zusätzlich verstärkt, wobei sich die detaillierten Schatten der Charaktere je nach Lichteinfall verändern (ein wirklich beeindruckendes Schauspiel!).
Sowohl das Panoptikum der Horrorgestalten als auch die Monsterjäger können sich ebenfalls sehen lassen. Die halbverwesten Zombies sind teilweise hübsch eklig, als wären sie aus Schockern wie „Dawn Of The Dead" oder „Return Of The Living Dead" entsprungen. Für die Werwölfe mit ihren glühenden roten Augen könnten dagegen die Biester aus „The Howling" als Vorbild gedient haben. Die Attraktion ist aber vor allem die verblüffend realistische Animation von Strangers Trenchcoat, der bei jeder Bewegung Falten schlägt und ein regelrechtes „Eigenleben" zu besitzen scheint.
Orientiert sich die Stimmung des Spiels hinsichtlich des Designs an Film-Noir- und Horrorfilmklassikern, so kann „Nocturne" andererseits bezüglich der Gewaltdarstellung jedem harten Splatterstreifen Paroli bieten. Der virtuelle Lebensaft fließt jedenfalls in Strömen, spritzt an Wände und breitet sich unter einem eliminierten Gegner auf dem Boden aus. Stapft Euer Charakter durch eine dieser Lachen, hinterläßt er eine zeitlang eindeutige Fußspuren. Damit nicht genug: Den Monstern könnt Ihr auch Gliedmaßen abschießen und sie gar bis zur Unkenntlichkeit zerlegen. Wegen dieser kompromißlosen Gangart sollten zartbesaitete Gemüter lieber die Finger von diesem Werk lassen, zumal einige Schockmomente wie beispielsweise urplötzlich durch Fensterscheiben oder Türen brechende Zombies die Nerven des Spielers zusätzlich strapazieren.
Die optischen Finessen des Horror-Abenteuers werden akustisch durch stimmige Hintergrundmusik sowie prägnante Soundeffekte und Umgebungsgeräusche unterstützt. Hört man beispielsweise die Schmatzlaute der Untoten, macht sich unweigerlich ein mulmiges Gefühl in der Magengegend breit. Die Synchronisation ist passabel, und dem Stranger spendierte man sogar die deutsche Stimme von Bruce Willis. Über die uninspirierte, gelangweilte Performance der Sprecherin von Svetlana Lupescu hüllen wir in diesem Zusammenhang allerdings lieber den Mantel des Schweigens. Im übrigen hat man jedoch vergessen, das betörende Geflüster der Vampirbräute und die Kommentare der Gangster in Chicago ebenfalls einzudeutschen. *cis*

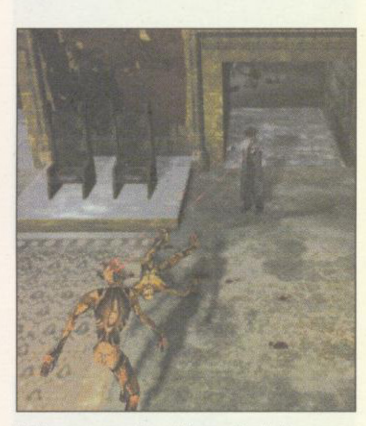
Minimum:PII266, 64 MB RAM, 4x CD, ca. 550 MB HDD
Empfohlen: PII400, 96 MB RAM, 8x CD, Grafikkarte mit TNT- oder TNT2-Chipsatz



Selbst Werwölfe fahren mit der Bahn



Auf einem Friedhof in Frankreich sind die Dämonen los



Mit normalen Kugeln können Blutsauger nicht getötet werden

Name:	Nocturne
Genre:	Action
Hersteller:	Terminal Reality/Take 2
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	–

GUT



Chris Peller

Oh Mann, was für ein Horrortrip! Mit „Nocturne" erfüllen sich die Träume von Grusel- und Splatterfreaks gleichermaßen – zumindest, was die Atmosphäre und den Stil des Titels anbelangt. Die Grafik ist wirklich exzellent. Allein die famosen Licht- und Schatteneffekte garantieren schon ein unheimliches Flair, von den Szenerien wie einer halb verfallenen Burg, still gelegten Bergwerktunneln oder den obligatorischen Friedhöfen einmal ganz abgesehen. Leider offenbaren sich aber gerade aufgrund der Präsentation auch Mängel. Flaniert der Stranger durch die gerenderten Hintergründe, ist die Perspektive wie bei „Resident Evil" vorgegeben. Darunter leidet mitunter die Übersicht. Gerade wenn bei Auseinandersetzungen unvermittelt in einen anderen Blickwinkel umgeschaltet wird, hat man mehr mit der Orientierung zu kämpfen, als mit dem Gegner. Durch eine automatische Zielfunktion verliert Euer Charakter zumindest den Kontrahenten nicht aus den Augen, aber dieses Manko dämpft den Spielspaß doch erheblich.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
77%	–%

GRAFIK	84%
SOUND	83%
SPIELTIEFE	59%

AB 18

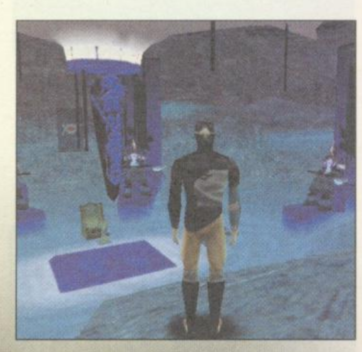
The No
Rette Deine

Quantic Dream liefert mit seinem Titel die Eintrittskarte in eine andere Dimension

Wir sind gerade in Jaunpur unterwegs



Im Ego-Modus darf geballert werden



Die Rebellen haben sich in eine neue Basis zurückgezogen



Ein junger Mann wankt aus einem Dimensionsportal und richtet flehend eine Bitte an uns: Sein Name ist Kay'l und er kommt aus einem Parallel-Universum, das dringend die Hilfe des Spielers benötigt. Wir sollen nun per Seelenwanderung in seinen Körper schlüpfen und durch das Tor in seine Welt reisen. Gesagt, getan – und schon beginnt ein Abenteuer mit geradezu epischen Ausmaßen.

Omikron

Nach einem kurzen Trip durch ein Lichtermeer (und zu einer unerfreulichen Begegnung mit einem monströsen Etwas in einem Lagerhaus), erblickt Ihr zum ersten Mal die futuristische City, in die es Euch verschlagen hat. Die Metropole heißt Omikron und mutet beinahe wie ein Abziehbild von Ridley Scotts düsterem „Blade Runner"-Szenario an. Fußgänger schlendern auf den Gehwegen an Euch vorbei, auf den Straßen flitzen Schwebefahrzeuge und Bikes unbekannten Zielen entgegen und Raumschiffe gleiten gemächlich durch die Häuserschluchten.

Bei der Realisation einer alternativen Wirklichkeit haben die Entwickler der französischen Company Quantic Dream ganze Arbeit geleistet. Beispielsweise suggeriert die Darstellung von Tages- und Nachtzyklen, daß in Omikron tatsächlich die Zeit verstreicht. Durch Supermärkte, Apotheken, Buchhandlungen, Bars, Restaurants oder Waffengeschäfte, die sich in den unterschliedlichen Distrikten der Stadt befinden, wirkt die Spielewelt ungemein lebendig, zumal Ihr die Läden auch betreten und darin einkaufen könnt – vorausgesetzt, Ihr



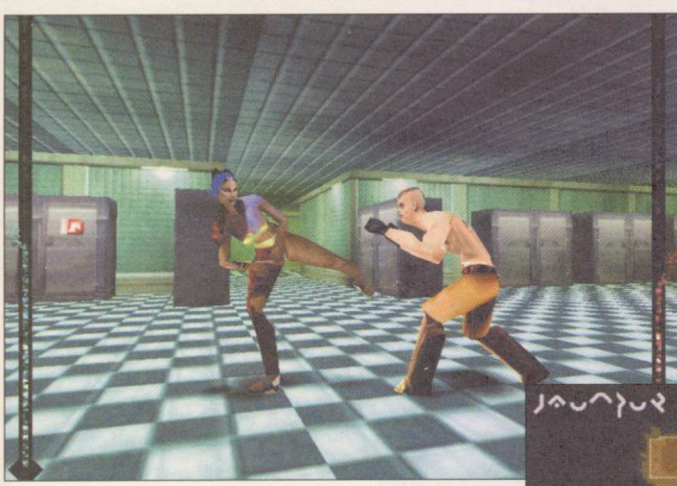
Kein schöner Anblick

besitzt genügend Sekets, das in Omikron gültige Zahlungsmittel. Sogar an einen Rotlicht-Bezirk mit Striplokalen, Peepshows und Sex-Shops wurde gedacht...

Als Neuankömmling ist Kay'ls Appartement Eure erste Anlaufstelle, den Schlüssel findet Ihr in Eurem Inventar. Wie sich bald heraustellt, ist der richtige Ka'yl ein Polizist, der vor seinem Verschwinden zusammen mit seinem Partner Den in mehreren mysteriösen Mordfällen ermit-

mad Soul

Seele!



In der Tetra-Fabrik ist gleich zu Beginn Kung-Fu-Fighting angesagt



Diesen Sommer tragen modebewußte Frauen die Haare besonders kurz



Übersichtskarten können hilfreich sein

telt hat. Also steht, nachdem Ihr Euch ausgiebig in der Wohnung umgesehen und Kay'ls Frau Telis kennengelernt habt, als nächstes ein Besuch der Sicherheitszentrale auf dem Programm. Dort erhaltet Ihr jedoch schlechte Neuigkeiten: Euer Partner wurde getötet, der Fall Euch entzogen, und aufgrund Eurer Abwesenheit steht Ihr nun selbst unter Mordverdacht. Ihr müßt also auf eigene Faust Nachforschungen anstellen. Die Akte von Eurem letzten Fall würde Euch dabei schon weiterhelfen, doch die wurde ins Archiv weggesperrt, zu dem Ihr keine Zugangsberechtigung besitzt. Um nicht zu viele Details von der durchaus spannenden Storyline preiszugeben, sei an dieser Stelle nur noch verraten, daß der Spieler letztendlich unter einem Vorwand in das Parallel-Universum gelockt wurde, damit sich garstige Dämonen seiner Seele bemächtigen können. Er muß nun einen Weg finden, um seine Seele vor der ewigen Verdammnis zu retten.

Überwiegend spielt sich „The Nomad Soul“ wie ein traditionelles 3D-Adventure. Es müssen Rätsel gelöst sowie Items gefunden und andernorts eingesetzt werden. Unterhaltungen mit den computergesteuerten Charakteren fördern außerdem aufschlußreiche Informationen zu Tage, wobei Ihr aus diversen Frage- und Antwortmöglichkeiten auswählt und das Gegenüber dann entsprechend darauf reagiert. Bei Konversationen wird der Gesprächspartner in Nahaufnahme gezeigt, und der Spieler kommt in den Genuß der wohl realistischsten Mimiken, die bislang in einem Computerspiel zu bewundern waren: Die Personen legen die Stirn in Falten, ziehen die Augenbrauen hoch und bewegen synchron ihre Lippen.



Im Krematorium treffen wir den Gerichtsmediziner

Den Sänger der Gruppe „Dreamers“ kennen wir doch, oder?



Kay'l marschiert durch den Anekbah-Distrikt





Jenna begrüßt uns in dem geheimen Stützpunkt der Erweckten

Eine Seele auf Wanderschaft

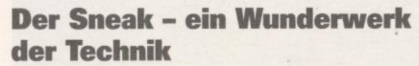
Das Ableben Eurer Spielfigur bedeutet nicht zwangsläufig das Ende. Nach dem Tod des Charakters nistet sich Eure Seele einfach in einen anderen Körper ein und Ihr könnt das Abenteuer fortsetzen. Prinzipiell übernimmt Euer Geist die erste Person, die Euren Leichnam berührt. Mit Hilfe des „Reinkarnationszaubers" und eines ausreichenden Vorrats an Mana seid Ihr in der Lage, Euch auch gezielt einen neuen „Wirt" auszusuchen. Gelegentlich ist ein solcher Seelentransfer sogar notwendig, um wichtige Informationen zu erhalten oder bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Von der Edel-Hure bis hin zu einem Wissenschaftler, in „The Nomad Soul" könnt Ihr Eure körperliche Hülle wechseln, wie andere Leute ihre Hemden.



Als Kay'l schlendern wir durch den Rotlichtbezirk



Captain Lea hat einen neuen Auftrag für uns: Wir sollen eine Verdächtige verhören



Der Sneak – ein Wunderwerk der Technik

Am Unterarm des jeweiligen Charakters ist der „Sneak" befestigt, das portable MK400-Computerterminal. Die neueste Errungenschaft der molekularen Demontagetechnologie fungiert unter anderem als Inventar, in dem Gegenstände verstaut, gegebenenfalls miteinander kombiniert oder genauer unter die Lupe genommen werden. Bis zu 18 Items könnt Ihr so mit Euch herumtragen. Falls Euch dieser Platz nicht ausreichen sollte, lassen sich – außer Waffen – momentan nicht benötigte Objekte in den Multiplan transferieren. Um wieder ein Item in Euren „Sneak" einzuladen, müßt Ihr dann nur einen der entsprechenden Terminals aktivieren. Vorrichtungen dieser Art befinden sich an vielen Stellen in der Spielewelt, so daß eine große Menge von Gegenständen problemlos verwaltet werden kann.



Im Tempel werden wir schon von Yob, der Kontaktperson der Erweckten, erwartet

Der Sneak dient allerdings nicht nur als praktisches Inventar, sondern besitzt noch eine Reihe von anderen nützlichen Funktionen. So könnt Ihr ein Profil sowie eine Statistik der Fähigkeiten der Person aufrufen, dessen Körper Eure Seele derzeit okkupiert hat oder Euch anhand einer Übersichtskarte des Bezirkes, in dem Ihr Euch gerade aufhaltet, orientieren. Mit Hilfe des Sneak könnt Ihr auch ein Transportfahrzeug – „Slider" genannt – rufen, das Euch zu dem gewünschten Bestimmungsort chauffiert. Außerdem verfügt das MK400 über eine Speicherfunktion, mit der durch Gespräche erhaltene, wichtige Informationen aufgezeichnet werden.

Übung macht den Meister

Während Ihr Euren Charakter via Third-Person-Perspektive in Adventure-Manier durch die Locations steuert, wird das Geschehen des öfteren durch Actionsequenzen unterbrochen. Dann schaltet die Ansicht in den Ego-Modus und Ihr müßt Euch Euren Weg in bewährter Shooter-Tradition durch Spielabschnitte freischießen. Die Engine kann zwar nicht wirklich mit den Entwicklungen von id Software oder Epic Mega games mithalten, hinterläßt aber einen recht soliden Eindruck. Gegner besitzen immerhin so etwas wie einen Überlebenswillen, hechten in Deckung und versuchen generell Euren Lasersalven auszuweichen.

Außerdem seid Ihr manchmal gezwungen, Eure Kentnisse in der Kunst der Selbstverteidigung unter Beweis zu stellen. Prügelspielen à la „Street Fighter" nachempfunden, bearbeitet Ihr in diesem Modus den Widersacher mit Fausthieben und Tritten, wobei Ihr durch Drücken von bestimmten Tastenkombinationen auch Combos und Special-Moves ausführen könnt.

Damit Ihr für derartige Auseinandersetzungen bestens gewappnet seid, könnt Ihr die entsprechenden Werte des jeweiligen Charakters durch fleißiges Üben upgraden. Dazu stehen Euch zum Beispiel in Appartements installierte Terminals zur Verfügung. Aktiviert Ihr deren Programm, könnt Ihr Eure Schlagtechnik durch Trainingskämpfe mit einer holographischen Projektion verfeinern. Um den Umgang mit Schußwaffen wie Laserpistolen zu verbessern, müßt Ihr dagegen die virtuellen Trainingseinrichtungen in Waffengeschäften aufsuchen.

Die alten Künste

Abgesehen von dem bereits erwähnten „Reinkarnationszauber“ und diversen Tränken, durch die Ihr Eure Gesundheit oder spezielle Fähigkeiten verbessert, könnt Ihr im fortgeschritteneren Handlungsverlauf auch die Kunst der Zauberei erlernen. Dazu benötigt Ihr allerdings ein seltenes Gefäß, Beshem genannt, das Ihr erst mittels einer speziellen Zeremonie mit Eurer Seele in Einklang bringen müßt, bevor Ihr Spells herstellen könnt. Die Zauberei funktioniert dann ähnlich wie Kochen. Anhand von Rezepten, die in den zahlreichen Bänden der „Ars Magica“ niedergeschrieben wurden, kombiniert Ihr in der Schale die erforderlichen Zutaten, um einen Hokuspokus zu kreieren. Ingredienzien dafür lassen sich unter anderem in den Zauberläden kaufen, wobei nicht sehr viele Shops dieser Art in Omikron zu finden sind.



Roboter Soks ist etwas durcheinander - die Feuchtigkeit schadet seinen Schaltkreisen

Das Beschem wird auf unsere Seele eingestimmt

Die drei ineinander verschlugenen Ringe, die Ihr in manchen Regionen entdeckt, haben weniger mit Zauberei zu tun, sondern symbolisieren Speicherpunkte. Außer an diesen Stellen Euren Spielstand zu sichern, könnt Ihr dort auch Hinweise erwerben, falls Ihr mal ein Rätsel nicht lösen könnt. Für diese Aktionen benötigt Ihr jedoch eine gewisse Anzahl an magischen Ringen, die Ihr während Eures Abenteures einsammeln solltet.

Der Bowie-Faktor

Neben den verschiedenen Genre-Elementen, die in „The Nomad Soul“ zu einer Einheit verschmelzen, und der komplexen Hintergrundstory kann der Titel auch durch die Mitwirkung von David Bowie auf sich aufmerksam machen. Der Popstar steuerte nicht nur ein paar Songs zum Game-Soundtrack bei, sondern ist auch im Spiel selbst als virtueller Charakter präsent – und zwar gleich in zwei unterschiedlichen Rollen. Zum einen absolviert er als Sänger der subversiven Band „Dreamers“ Auftritte in verschiedenen Lokalitäten. Zum anderen lieh er sein Konterfei dem Anführer der Widerstandsbewegung, die sich „die Erweckten“ nennt. Als Boz, ein virtuelles Wesen, das in den Datenströmen lebt und sich nur zu bestimmten Zeiten materialisieren kann, erteilt er Euch bei einem Treffen weise Ratschläge.

Für einen der Charaktere, in dessen Körper Eure Seele im Verlauf des Spiels schlüpfen kann, diente im übrigen Bowies Muse, das Ex-Supermodel Iman, als Vorbild. *cis*

Minimum:PII266, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 350 MB HDD, 4MB-Grafik
Empfohlen: PIII500, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte mit TNT- oder Voodoo3-Chipsatz



Im Sneak kann man sich die gesammelten Objekte genauer ansehen



Um aus einem Gefängnis fliehen zu können, müßt Ihr erst in den passenden Körper wechseln

Name:	The Nomad Soul
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Quantic Dream/Eidos
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	–

SUPER



Chris Peller



Grandios, wie detailliert die Entwickler von Quantic Dream diese Parallelwelt realisiert haben. Ist man nicht nur stur darauf bedacht, das Spiel schnellstmöglich zu beenden, kann man in den Vierteln von Omikron so einige nette Features entdecken. So steht es Euch z.B. frei, in der Arena zu kämpfen, um ein saftiges Preisgeld zu gewinnenoder Euer Leben zu verlieren. Insgesamt kann man, wenn man will, ziemlich viel Zeit in dieser virtuellen Realität verbringen. Die Fülle an Ideen, die in „The Nomad Soul“ stecken, hätten jedenfalls glatt für mehrere Titel ausgereicht. Auch optisch hinterläßt der Seelentrip einen überzeugenden Eindruck. Allerdings kommt der Spielfluß bei hoher Auflösung und vielen Details noch auf einem PIII500 mit TNT-Karte ins stocken, ärgerlich ist zudem, daß die Passanten auf den Straßen nicht abwechslungsreicher gestaltet wurden. Selbst wenn man von der waghalsigen Vermischung diverser Genre-Elemente zuerst abgeschreckt wird, lohnt sich garantiert ein intensiverer Blick.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	–%

GRAFIK	82%
SOUND	86%
SPIELTIEFE	69%

www.3do.com

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Heroes of Might and Magic III
Armageddon's Blade

Daß es für das dritte Heroes-Spiel ein Expansion-Pack geben würde, war eigentlich klar. Voila – hier ist es schon...

Das ist neu: Eine Conflux-Stadt von außen...

Genaugenommen greift die Einordnung als Auftrags-Sammlung aber zu kurz. Denn abgesehen von den neuen Kampagnen (sechs thematisch nicht zusammenhängende Operationen) und 35 Stand-Alone-Karten hat der Titel auch Entwicklungen im Gameplay zu bieten: Eine neue Sorte Stadt (Conflux) sowie die dazugehörigen Helden (Planeswalker bzw. Elementalists) sorgen ebenso für mehr Variationsbreite wie die Option, bei Rohstoffquellen eine Wachgarnison zu hinterlassen.

Erfreulich auch, daß der schon im Hauptprogramm vorhandene Editor jetzt sogar Random-Maps erstellen kann, ganz abgesehen vom Kampagnen-Editor, der es erlaubt, einzelne Missionen zu längeren Feldzügen zusammenzuschweißen. Man darf sogar das Mutterprogramm (das natürlich in jedem Fall benötigt wird) durch „Armageddon's Blade" starten und kommt so auch dort in den Genuß der Verbesserungen! Doch zurück zum Prinzip (für all jene, denen es nicht geläufig ist): Man reitet rundenweise durch die schräg von oben gezeigte Landschaft, sammelt magische Artefakte auf, requiriert Rohstoffe, erobert Städte und vernichtet alle Gegner. Zum Kämpfen schaltet das Programm auf einen separaten Bildschirm, wo ebenfalls rundenweise und mit viel Taktik geprügelt werden darf. *jn*

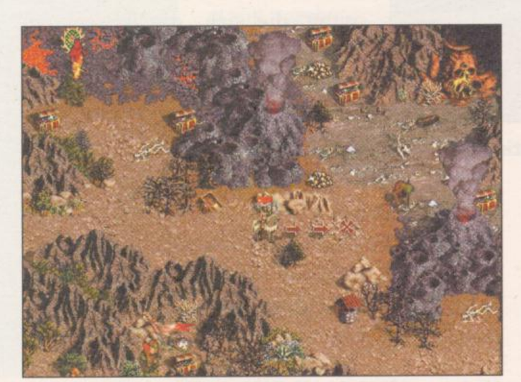


...und von innen





Manche der Landkarten-Puzzlemaps sind ausgesprochen hübsch geraten



Aus der fünften Kampagne: Das Versteck des Ancient Behemoth Razor (rechts oben in der Ecke) ist endlich entdeckt!

Minimal: P133, 32 MB RAM, 4x CD, 310 MB HD (insg.
Empfohlen: P266, 64 MB RAM, 8x CD

Name	Armageddon's Blade
Genre	Runden-Strategie
Hersteller	New World Computing/ 3DO/Ubi-Soft
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 60 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (deutsch in Arbeit)
Anleitung	englisch (deutsch in Arbeit)
Multiplayer	bis zu 8 Spieler – Hotseat, IPX, TCP/IP,
Modem,	Nullmodem

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	82%

GRAFIK	62%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	82%

SUPER



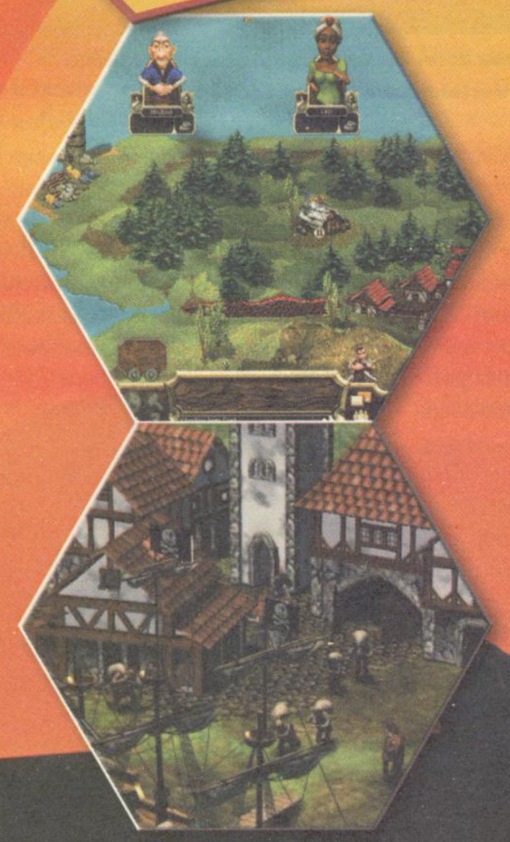
Joe Nettelbeck

Die „Heroes" gehörten noch nie zu den spielerischen Leichtgewichten, und für diese Mission-CD gilt das mehr denn je. Trotzdem gibt es immer einen Lösungsweg, der aber oft irgendwo im verfilzten Unterholz der Artefakte, Zaubersprüche oder Monster verborgen liegt – ganz zu schweigen von den taktischen Möglichkeiten, die allein schon die Geographie zu bieten hat (z.B. Unterlaufen des Gegners durch die unterirdischen Höhlensysteme). Ob die Option, bei Rohstoffquellen Garnisonen einzurichten, generell mehr als nur ein zusätzliches Gimmick ist, wird sich wohl erst nach einigen Monaten Spielzeit herausstellen, aber zumindest in bestimmten Einzelfällen könnte sie durchaus hilfreich sein. So oder so finden Tüftelfreunde wie ich hier jedenfalls ihren Himmel auf Erden – kaum läuft dieses eigentlich optisch schon gar nicht so attraktive Spiel auf dem Bildschirm, schon sind die Nächte und Wochenenden mal wieder hinüber. Bald wird man mich wohl den „Herrn der Augenringe" nennen...

CATAN

DIE ERSTE INSEL







„Noch nie waren digitale Gegenspieler lebendiger!“
PC Joker 6/99





Gute Idee.

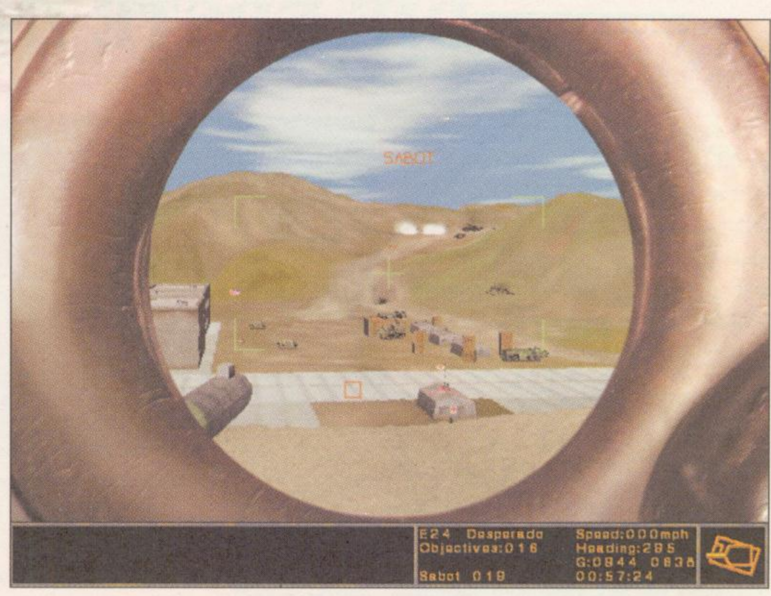
Ravensburger

http://www.catan.ravensburger.de

Armored

Krieg auf

Warum Bewährtes aufgeben? Novalogic liefert abermals actionreiche Sim-Kost für Panzerliebhaber.



Unser Stützpunkt wird von zwei Seiten angegriffen. Feindliche Einheiten haben unsere Verteidigung durchbrochen.



Den Gegner im Visier. Diesmal waren wir schneller.

Das Genre der bodenständigen Simulationen bekommt Zuwachs. Novalogic hat den nunmehr dritten Teil der Armored Fist-Reihe fertiggestellt und bietet abermals mehr actionlastige Kost. Die Programmierer verwenden weiterhin ihre Voxel-Engine, die bei näherem Hinsehen kaum noch grobpixelige Probleme offenbart. Spieler des letzten Teils sollten keine allzu großen Neuerungen erwarten, die Enttäuschung wäre vorprogrammiert. Es handelt sich vielmehr um kosmetische Korrekturen, die weniger das Gameplay verbessern oder gar aufwerten.



Diese Raffinerie muß unter allen Umständen eingenommen und gehalten werden

Auf in den Kampf

Vier Krisengebiete warten diesmal auf Eure tatkräftige Unterstützung. In der Regel sind mehrere Platoons am Geschehen beteiligt. Ihr könnt jedoch lediglich Befehle an die Männer der eigenen Einheit erteilen. Die anderen Gruppen folgen mehr oder weniger brav ihren Anweisungen, von Interaktion mit Euch fehlt jede Spur. Schade, denn wenn das eigene Platoon aufgerieben wurde, besteht keine Gelegenheit an der anderen, mittlerweile gefestigten Front, Hilfe anzufordern. Wie schon zuvor, stehen Euch mehrere Formationen zur Verfügung, um Eure Panzer in „Reih und Glied" in Stellung zu bringen. Die Programmierer haben sich die Kritk am Vorgängers zu Herzen genommen. Befehle lassen sich zwar weiterhin über ein zuschaltbares Menü aufrufen, doch gibt es diesmal auch Hotkeys.



Neueinsteiger können sich natürlich vor dem ersten Feldzug erst einmal die Tutorialmissionen vornehmen. In mehreren, thematisch unterteilten Kapiteln werden alle relevanten Optionen erklärt. Zunächst geht es um die grundlegende Steuerung des Panzers. Nachdem Ihr Eure Waffen kennt und auch einsetzen könnt, wendet Ihr

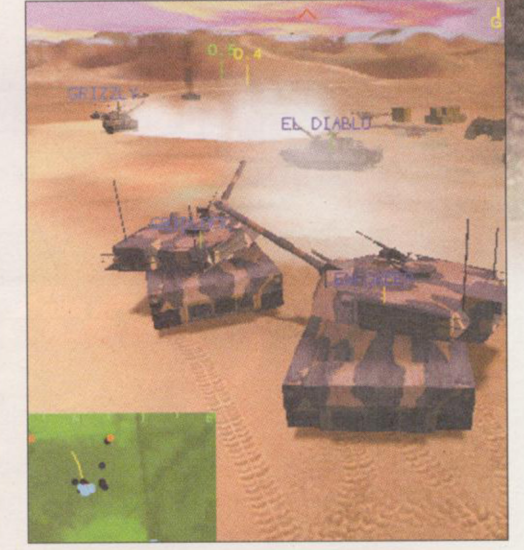
Fist 3

Ketten

Euch dann den Befehlsmöglichkeiten innerhalb eines Platoons zu. Für Ausnahmesituationen werdet Ihr mit dem richtigen Einsatz der Artillerie und der Luftunterstützung vertraut gemacht. Der krönende Abschluß ist der sog. **Field Test**, bei dem Ihr das Gelernte noch einmal in kombinierter Form anwenden müßt.



Zum Glück haben wir die richtige Munition geladen



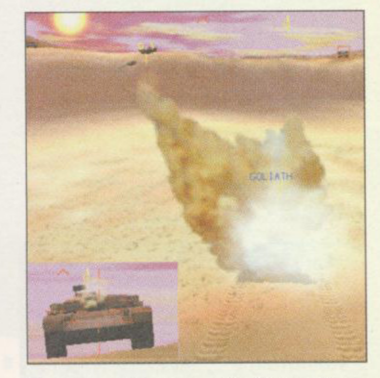
Oft stehen sich die Leute selbst im Weg und rammen sich



Wir sind die Letzten aus unserem Platoon. Entsprechend gebündelt kriegen wir es auch ab.

Waffen

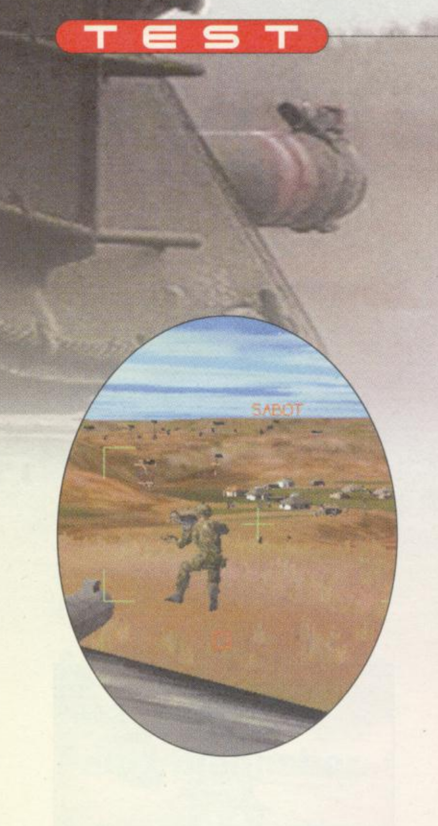
Um den unterschiedlichen Anforderungen im Gefecht gerecht zu werden, stehen vier verschiedene Munitionsarten zur Verfügung. Die schweren **SABOT**-Geschosse eignen sich hervorragend dazu, stark gepanzerte Gegner zu knacken. Die **HEAT**-Munition ist da mehr explosiver Natur und sollte eher gegen minder gepanzerte Einheiten zum Einsatz kommen. Die letzten beiden Geschoßarten richten sich gegen Luftziele und gut geschützte Gegner, die sich beispielsweise hinter einem Hügel oder in einem Graben verschanzen. Leider muß einmal geladene Munition auch abgefeuert werden, bevor andere eingesetzt werden kann. Das kann großen Frust bescheren, wenn es zum direkten Kampf mit feindlichen Panzern kommt, denn meist gilt, wer zuerst schießt hat gewonnen.



Das war knapp, die Granate schlägt kurz hinter uns ein

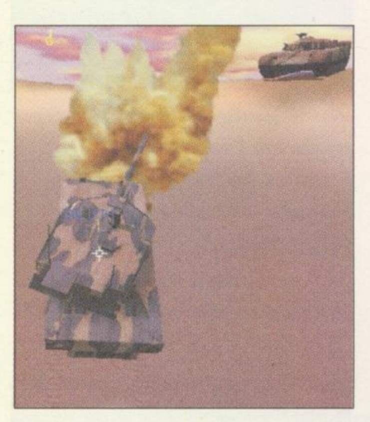


Der Gegner nähert sich durch ein Tal





Der Feind lauert hinter dem Hügel

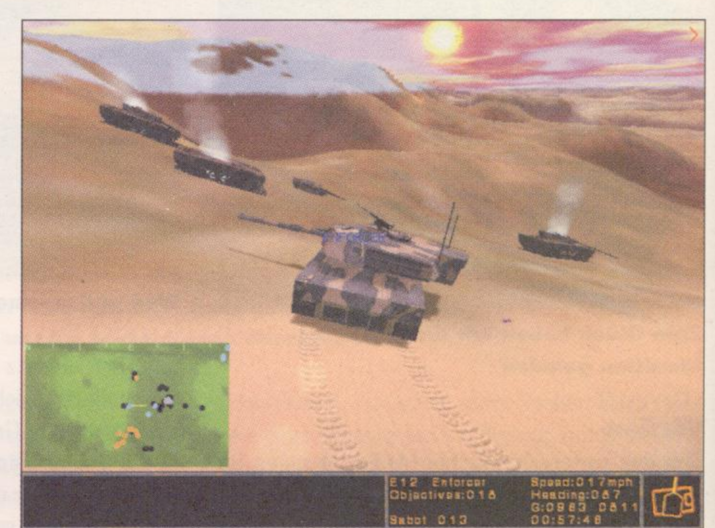


Wie unfair – ein feindlicher Panzer erwartet uns bereits

Unterstützung

In jeder Mission werdet Ihr mit einer mehr oder weniger großen Übermacht konfrontiert. Um die eigenen Verluste so gering wie möglich zu halten und manchmal überhaupt eine Chance zu haben, solltet Ihr reichlich Gebrauch von der hauseigenen Artillerie und Luftwaffe Gebrauch machen. Auf Euren Befehl hin nimmt die Artillerie beispielsweise flächendeckend den von Euch angegebenen Punkt unter Feuer. Natürlich wird so ein Bombardement nicht alle Gegner eliminieren, doch ist es dann meist ein Leichtes, die Reste zu beseitigen.

Manche Probleme lassen sich besser aus höheren Lagen bewältigen. Auf Wunsch eilen dann AH-64 Kampfhubschrauber oder auch die A10 zur Hilfe. Bei direktem Sichtkontakt läßt sich der Feind besser außer Gefecht setzen, so daß diese Attacken gegenüber den Artillerieangriffen eine höhere Effizienz aufweisen.



Große Verluste auf beiden Seiten

Multiplayer

Wie bei den Produkten von Novalogic üblich, wird der hauseigene Onlinedienst **Novaworld** unterstützt. Bis zu 32 Spieler können sich auf virtuellen Schlachtfeldern die Granaten um die Außenhülle schlagen. Neben den alt bekannten **Deatchmatch** und **Teammodi** werden auch spezielle Varianten wie unter anderem **Capture the Flag** angeboten. *mw*



Minimum:PII/266, 64 MB RAM, Empfohlen:PII/400, 64 MB RAM

Name	Armored Fist 3
Genre	Action/Simulation
Hersteller	Novalogic
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Joystick,Keyboard
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	TCP/IPX, Modem

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
81%	84%

GRAFIK	76%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	24%

GUT

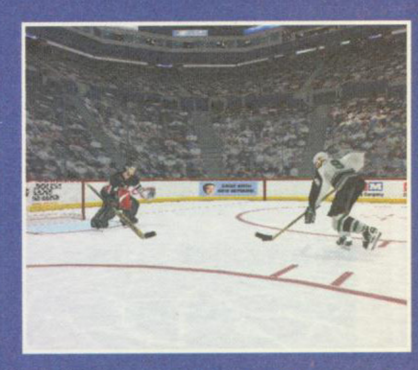
Maik Wöhler

Novalogic bleibt auf bewährtem Terrain und riskiert nichts. Und wie von der Serie gewohnt, handelt es sich weniger um eine Simulation als um Actionkost, die sich entsprechend spielt. Sim-Fans greifen daher auch lieber zum Microprose-Produkt. Die ganzen Änderungen, wie beispielsweise die nun vorhandenen Hotkeys, verbessern erheblich den Spielfluß und das Handling. Die Missionen sind sämtlich gut designed und bauen logisch aufeinander auf. Leider sind die Kampagnen noch immer linear, von Dynamik fehlt also noch immer jede Spur. Dennoch kann ich Panzerfreunden mit einem Hang zur Action Novalogics dritten Streich durchaus empfehlen. Gerade die ausgefeilten Multiplayermodi und der etablierte Novaworld-Dienst garantieren auch nach dem Durchspielen der Feldzüge langfristigen Spaß. Dennoch hoffe ich, daß ein evtuell anstehender vierter Teil mehr Innovationen bietet, denn so langsam kennt man alles und möchte auch mal wieder positiv von neuen Ideen überrascht werden.

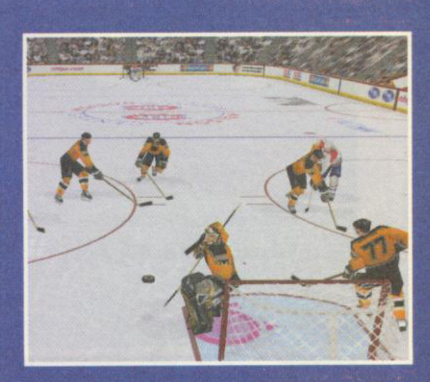
SO RASANT WAR EISHOCKEY NOCH NIE!



Authentische Grafiken von FOX Sports Net, inklusive FOX TRAX™



Kamerawinkel, die Sie direkt ins Geschehen bringen



Adrenalintreibendes, blitzschnelles Gameplay

Sports Games. FOX Attitude.

WATCH FOX SPORTS PLAY FOX SPORTS

FOX SPORTS

NHL CHAMPIONSHIP 2000

PC CD-ROM

NHLPA

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com

Hier erhalten Sie weitere Infos, Screenshots und Downloads.







Auch für die PlayStation®





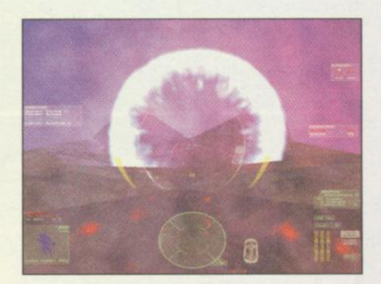
Frees

Armageddon im

Nachfolger sind selten besser als ihre Vorgänger. Interplay hat es jedoch geschafft, denn Freespace 2 avanciert zum Genrekönig!



Dieses Schiff muß unter allen Umständen verteidigt werden



Und wieder hat es einen Geschützturm zerdeppert



Die Schockwellen können Euer Schiff schwer beschädigen, sogar zerstören

Wir schreiben das Jahr 2367. Mehr als 30 Jahre sind seit dem großen Krieg gegen die mysteriösen Shivans vergangen. Nur knapp konnten sich die Menschen, verbündet mit Ihren ehemaligen Feinden den Vasudans, gegen die schier unbesiegbaren Aggressoren wehren. Trotz der mittlerweile drei vergangenen Jahrzehnte zeugen noch ungezählte Spuren von dem großen Konflikt. Die damals aus der Not heraus geborene Allianz hat in der Gegenwart mit anderen Problemen zu kämpfen. Nicht alle sind von der Verbrüderung mit den Vasudans begeistert und so droht eine Rebellion das Gleichgewicht zu zerstören. Frisch von der Akademie, werdet Ihr als neuer Kampfpilot also gleich an die Front verlegt. Bereits nach wenigen Einsätzen, sofern Ihr diese lebendig übersteht, wird eines deutlich: Die Rebellenführer verfolgen eine Strategie, deren Ziel nicht einmal Eure Oberbefehlshaber so recht verstehen. Doch damit Murphy auch noch in ferner Zukunft Recht behalten soll, kehren fast vergessene Feinde wieder zurück. Die Shivans sind wieder da. Schlecht gelaunt und gut bewaffnet zerstören sie nach Ihrer Ankunft mehrere Schiffe der Mensch-Vasudan-Allianz. Schnell entbrennt ein ZweiFronten-Krieg, der viele interessante und überraschende Wendungen bietet.

Einstieg leicht gemacht

Damit Frischlinge nicht völlig ahnungs- und ratlos mit dem Joystick bewaffnet, gleich in der ersten Mission ins Gras, respektive den Sternenstaub beißen, gibt es aufschlußreiche Trainingsmissionen. Wie bereits im ersten Teil begleitet Euch ein Ausbilder, der Euch mit jedem System vertraut macht. Nachdem Schubkontrolle, waghalsige Wendemanöver, Zielvorrichtungen und effizienter Waffengebrauch keine böhmischen Dörfer mehr für Euch sind, geht es in den aktiven Dienst. Im Verlauf des Krieges erhalten Piloten die Gelegenheit, neue Schiffe zu fliegen, aber auch neue, noch wirkungsvollere Waffen zu gebrauchen. Kommen mit einem neuen Jäger- oder Bombertyp neue Handlungsoptionen hinzu, werden angepaßte Trainingsmissionen angeboten. Ungeduldige können die jedoch überspringen und ohne Umwege weitermachen.

pace 2

24. Jahrhundert

Die Steuerung

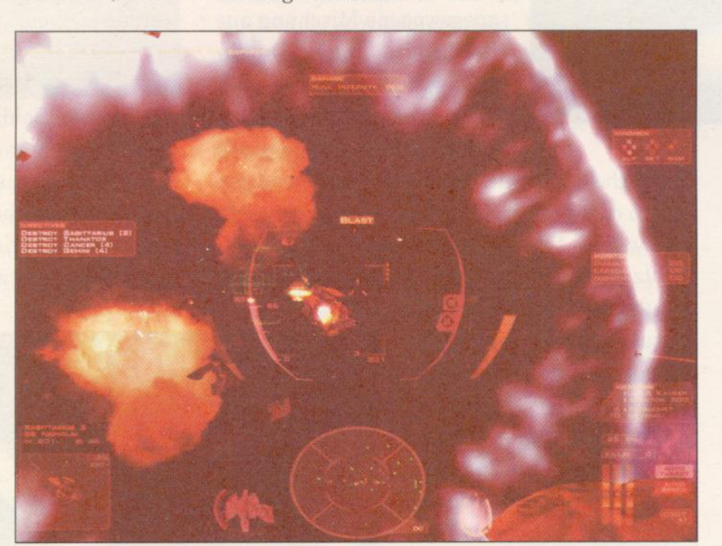
Veteranen der **Wing Commander** oder **X-Wing**-Kriege werden nicht allzu lange brauchen, um sich in die durchaus komplexe Steuerung einzuarbeiten. Im täglichen Kampf gegen feindliche Flotten ist der Joystick noch immer das Werkzeug der ersten Wahl. Da die hochmodernen Vehikel in der Serienausstattung mit allerlei Extras ausgeliefert werden, muß die Tastatur jedoch für den Rest aller Funktionen herhalten. Mehrere Zielaufschaltungssysteme, die Möglichkeit, zwischen Primär- und Sekundärwaffen zu wählen oder den Energiehaushalt manuell zu regeln, erfordern schon die eine oder andere Taste. PC-Dash-Besitzer können wieder kreativ ans Werk gehen. Zwischen Euch und dem grenzenlosen Ausblick ins All steht das HUD (Heads Up Display). Alle für den Kampf relevanten Daten werden für Euch entsprechend dargestellt. Wem die Masse der Informationen nicht gefällt, der kann im Options-Menü einzelne Anzeigen deaktivieren.

Kommunikation

Nur selten werdet Ihr allein ins Gefecht geschickt. In der Regel seid Ihr Teil einer Staffel oder führt selbst eine an. Bei größeren Gefechten nehmen auch mehrere Jäger sowie Bombergruppen am Geschehen teil. Damit ein Kampf nicht völlig planlos verläuft und jeder Pilot macht, was er will, könnt Ihr nicht nur eigenen Flügelmännern, vielmehr sogar den anderen Geschwadern, Befehle erteilen. Diese konzentrieren sich, kriegsbedingt, auf das Verteidigen oder Angreifen einzelner Ziele. In manchen Missionen stehen von vornherein oder im späteren Verlauf Reserveschiffe zur Verfügung, die bei allzu großen Verlusten auf der eigenen Seite als Verstärkung geordert werden können. Etliche Aufträge konfrontieren Euch mit endlos wirkenden Angriffswellen. Bei solch ausufernden Gefechten geht schon mal die Munition aus, oder die Beschädigungen am eigenen Schiff sind zu groß, um eine weitere Teilnahme am Kampf möglich zu machen. Doch zum Glück aller Kampfpiloten besteht die Möglichkeit, Versorgungs- und Reparaturschiffe per Funkspruch zu ordern. Ist eine Pause zwischen zwei Angriffen lang genug, werdet Ihr automatisch angeflogen und Euer Schiff – wieder im Rahmen der Möglichkeiten – instand- gesetzt. Reparaturen beschränken sich dabei auf einzelne Systeme, Beschädigungen am Rumpf können natürlich erst im heimischen Raumdock beseitigt werden.



Langstreckenwaffen verlängern Euer Leben im Kampf gegen Großkampfschiffe



Diese Shivans werden uns nicht mehr stören

Waffengewalt

Diverse Schiffs- sowie Waffentypen stehen dem ambitionierten Soldaten zur Verfügung. Anfangs müßt Ihr Euch jedoch mit dem zufrieden geben, was geboten wird. Mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Auftrag steigt das Vertrauen Eurer Vorgesetzten in Eure Fähigkeiten. Lohn sind neue und bessere Kampfvehikel sowie durchschlagskräftigere Wummen am Rumpf. Im späteren Verlauf dürft Ihr letztendlich sogar selbst aus dem reichhaltigen Angebot wählen. Wir raten jedem Piloten davon regen Gebrauch zu machen, denn nicht immer ist die Standardbewaffnung eines Schiffes auch für den jeweiligen Einsatz geeignet. Egal, ob Energiegeschoß



Sicht gleich null: Patrouillen im Nebel sind besonders spannend.



Manche Schiffe sind wahrhaft gigantisch





Wir unterstützen diesen Zerstörer bei der Blockade eines Sprungknotens



Dieses Ungetüm stellt ein ernsthaftes Problem dar



Es ist wieder einmal Montag: Unsere Patrouille wurde entdeckt...

oder Rakete, die Unterschiede sind groß und die Entscheidung oft schwierig. Die ausgewogene Mischung aus Reichweite und Durchschlagskraft sollte stets auf die Missionsziele abgestimmt sein. Selbst die grobe Unterscheidung zwischen kleinen und wendigen Jägern oder großen Schlachtschiffen reicht nicht immer aus. So gibt es beispielsweise Geleitschutzmissionen, bei denen Raketen mit besonders hoher Reichweite zum Einsatz kommen sollten, die normalerweise bei Angriffen auf große Ziele Verwendung finden, um anfliegende Bomber abfangen zu können, bevor diese ihre tödliche Fracht liefern. Doch das Waffenarsenal in **Freespace 2** ist reichhaltig und bietet für jeden Anwendungszweck das Richtige. Bei den Energiegeschossen gibt es z.B. panzerbrechende, schildschwächende, aber auch spezielle Waffengattungen, die einzelne Systeme eines Gegners außer Gefecht setzen. Gerade im Kampf gegen Großkampfschiffe sind letztere sinnvoll. So könnt Ihr ein feindliches Schlachtschiff chirurgisch genau auseinander nehmen, bevor Ihr es endgültig vernichtet. Um die Verluste in der eigenen Flotte gering zu halten, ist diese Vorgehensweise bei etlichen Einsätzen auch zwingend notwendig.



Mach mir den Knallfrosch: Der Shivan verglüht und ist Geschichte

Die Shivans verfügen über wahrhaftig gigantische Schiffe, die nur durch den gezielten Einsatz aller verfügbaren Mittel eliminiert werden können.

Ein Krieg voller Überraschungen

Als kleiner Soldat in der Armee werdet Ihr natürlich nicht mit allen Informationen bedacht, die Eure Vorgesetzten beim morgendlichen Kaffee austauschen. Sieht es anfangs nur nach einem Bürgerkrieg aus, wendet sich das Blatt durch das erneute Erscheinen der Shivans.



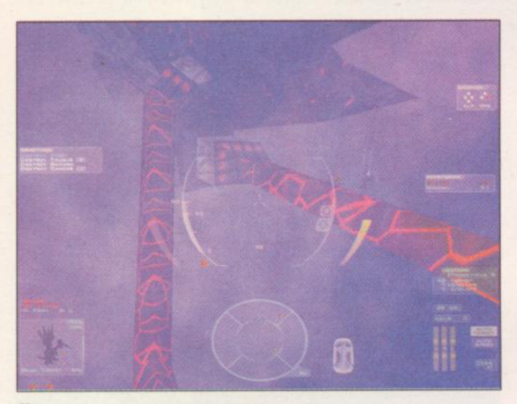
Ihr solltet diesen Beamstrahlen fern bleiben

Später wird deutlich, daß das Oberkommando bereits Informationen über mögliche Aktivitäten hatte. Die Rebellenarmee wird bereits fleißig von Agenten der eigenen Regierung durchleuchtet, was Euch spätestens dann bewußt wird, wenn Ihr selbst eine freundliche Einladung zur Teil-

nahme erhaltet. Zweimal während der Kampagne bietet sich die Gelegenheit, für eine Spezialeinheit zu arbeiten, die Euch sogar auf die Seite der Rebellenflotte verschlägt. Wem nicht nach so viel Verschlagenheit ist, kann jedoch ablehnen, und es geht ohne Umwege mit dem eigentlichen Krieg weiter. Die Programmierer haben es geschafft, den gesamten Feldzug äußerst spannend zu gestalten. Ungezählte überraschende Wendungen veranlassen nach spätestens der Hälfte der Kampagne nahezu jeden Piloten dazu,

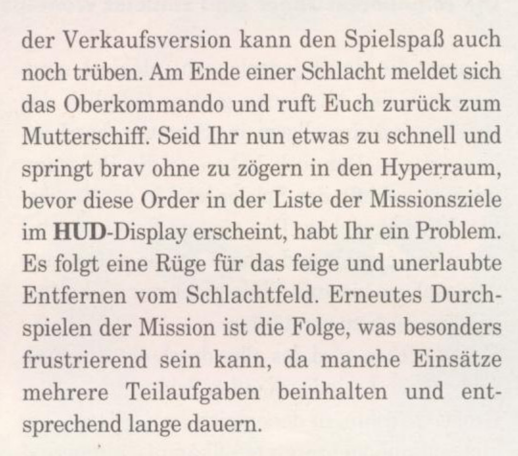


Und wieder ein Schlachtschiff weniger



Überraschung im Nebel

das Unerwartete in Erwägung zu ziehen. Selbst noch so präzise formulierte Missionsziele können plötzlich bedeutungslos erscheinen, und nicht selten werdet Ihr mit neuen Aufgaben betraut. Die Wirren eines Krieges mit seinen vielen Variablen wurde gut in Szene gesetzt. Kleiner Haken an der Geschichte ist die starre Struktur der Kampagne. Sie ist linear, was nichts anderes bedeutet, daß Missionen im Rahmen der Möglichkeiten gewonnen werden müssen, um weiter zu kommen. „Im Rahmen der Möglichkeiten" heißt, daß es Einsätze geben wird, aus denen Ihr nicht siegreich hervorgehen werdet. Dennoch geht es weiter. Knifflig wird die Sache, wenn es gerade im letzten Drittel des Krieges manchmal den Anschein hat, daß eine Mission von Anfang zum Scheitern verurteilt ist und dazu verleitet, gemütlich das Geschehen bis zum Ende zu betrachten. Die Überraschung folgt, wenn Euch das Programm freundlich aber bestimmt daran erinnert, daß Ihr noch einmal Euer Glück versuchen sollt. Ein kleiner Bug in



der Verkaufsversion kann den Spielspaß auch noch trüben. Am Ende einer Schlacht meldet sich das Oberkommando und ruft Euch zurück zum Mutterschiff. Seid Ihr nun etwas zu schnell und springt brav ohne zu zögern in den Hyperraum, bevor diese Order in der Liste der Missionsziele im **HUD**-Display erscheint, habt Ihr ein Problem. Es folgt eine Rüge für das feige und unerlaubte Entfernen vom Schlachtfeld. Erneutes Durchspielen der Mission ist die Folge, was besonders frustrierend sein kann, da manche Einsätze mehrere Teilaufgaben beinhalten und entsprechend lange dauern.

Atmosphäre satt

Der große Erfolg der späteren **Wing Commander**-Teile stützt sich unter anderem auf die grandiose Atmosphäre, die durch die gut in Szene gesetzten Videos unterstützt wurde. Zwischen den Einsätzen erzählten die Filme die Geschichte fort und zogen den Spieler ins Geschehen. **Freespace 2** kommt da eher spartanisch daher. Auf aufwendig gefilmte Sequenzen wird völlig verzichtet, Zwischensequenzen gibt es nur



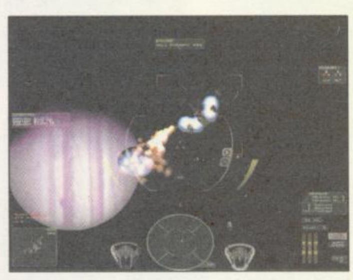
Noch ein Volltreffer und das Ende ist nah



Die bedrohliche Shivan-Flotte auf dem Weg zur Sonne im Hintergrund



Raketeneinschläge beschädigen das Schiff schwer



Gute Bewaffnung und schnelle Reflexe – und des Shivans Lachen verstummte


Die feindlichen Jäger sind zumeist wendiger und schneller


Unser ganzer Stolz: Das Flagschiff unserer Flotte


Mehrfachsprengköpfe verursachen nicht nur viel Schaden, sondern sehen auch besonders gut aus

Name	Freespace 2
Genre	Action
Hersteller	Interplay/Volition
Schwierigkeit:	einstellbar
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Steuerung:	Joystick, Tastatur
Multiplayer	IPX, TCP (12)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
90%	86%

GRAFIK	88%
SOUND	87%
SPIELTIEFE	30%

wenige, die dafür jedoch wohl plaziert sind. Zwischen den Missionen gibt es lediglich das Briefing und eine allgemeine Situationsbeschreibung zuvor. Dennoch haben es die Programmierer geschafft, den Spieler total in das Geschehen hineinzuziehen. Das düstere Szenario wird spannend erzählt und schafft es, die aufgebaute Atmosphäre bis zum Ende nicht nur zu halten, sondern noch zu verstärken.
Unterstrichen wird das alles durch die akustisch und optisch beeindruckenden Schlachten selbst. Große Gefechte, in denen sich zwei Flotten, bestehend aus mehreren Großkampfschiffen und Jägergeschwadern, gegenüberstehen und sich mit ihren schweren Geschützen beharken, erinnern an die **Babylon 5**-Serie. Schwere Beam-Laser, die sich gleißend durch den Rumpf eines Zerstörers schneiden. Ohrenbetäubender Beschuß der Flakgeschütze. Riesige Explosionen und Schockwellen, die Euren Jäger wild durchschütteln. Die hektischen Funksprüche Euer Kameraden – das alles zieht Euch direkt ins Geschehen. Besonders interessant und atmosphärisch reizvoll sind die Einsätze in dem neu entdeckten Nebelquadranten. Bei hektischen Raumgefechten und bei manchmal nur minimaler Sichtweite wird es den einen oder anderen Adrenalinschub geben, wenn urplötzlich vor Euch ein riesiges Schlachtschiff auftaucht und Ihr nur mit Not und Mühe ausweichen könnt.

Ionenstürme innerhalb des Nebels verursachen zusätzliche Lichteffekte, die Euch zwingen noch vorsichtiger vorzugehen, manchmal sogar Euren Boardsystemen den Komplettausfall bescheren.

Multiplayer

Der Kampf Mensch gegen Mensch wird ebenfalls unterstützt. Bis zu 12 Spieler können sich via Internet oder heimischem LAN im simplen Dogfight bis zum letzten Mann respektive Frau bekämpfen. Im Cooperative-Modus könnt Ihr mit Freunden ein oder mehrere Ziele angehen. Im Teamspiel müssen die antretenden Gruppen unterschiedliche Ziele erfüllen. Besonders interessant ist das **SquadWar**. Ähnlich dem **Airwarrior**-Prinzip kämpfen unterschiedliche Fraktionen um die Vorherrschaft in der Galaxie. Weitere


Kämpfe zwischen Großkampfschiffen erinnern an Babylon 5

Informationen finden Interessierte unter **www.squadwar.com**. Zu guter Letzt sei noch der komplexe Editor erwähnt, der den Bau eigener Missionen bis hin zu kompletten Kampagnen erlaubt. *mw*

Minimum: PII 266, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII 400, 128 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte

SUPER


Maik Wöhler

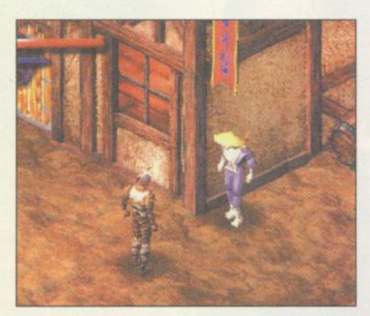
Wenn Firmen viel versprechen, bin ich grundsätzlich mißtrauisch. Interplay versprach sehr viel und ich muß gestehen, sie haben untertrieben. Denn Freespace 2 ist mehr als nur ein gelungener Nachfolger. Was Origin mit Wing Commander 5 versprach, wurde nun von anderer Stelle ausgeführt: Weg von ausufernden und aufwendigen Zwischensequenzen, hin zu einem besseren Gameplay. Die Kampagne wird trotz fehlender Filmpräsentation spannend erzählt und fesselte mich bereits nach kurzer Zeit. Die Optik ist herausragend, die akustische Untermalung bombastisch, die Missionen intelligent designt und bieten immer wieder interessante Überraschungen, die der Spannung einen weiteren Schub verleihen. Interplay und Volition haben es geschafft und die alterwürdige Serie um Blair und Co. endgültig vom Thron gestoßen. Die neue Genrereferenz heißt Freespace 2. Aber ich habe nun keine Zeit mehr weiterzuschwärmen. Ich muß dieses Shivan-Großkampfschiff noch zum Teufel schicken...

Reve

Der Minne

Auf den Spuren entführter Weiblichkeit – rostiger Ritter rettet dubiose Prinzessin...

Das Action-Rollenspiel vom Revenant (englisch für Rückkehrer oder Wiedergänger) steckt voller Wendungen und Wirrungen. Befassen wir uns zunächst einmal mit dem schönen Schein: Die ganze Insel Ahkuilon wird von König Tendrick beherrscht. Die ganze Insel? Nun, da hat sich auf der unzugänglichen Ostseite ein Kult etabliert, der die Bewohner des Landes einfängt und per Gehirnwäsche in loyale Gläubige verwandelt. Schon die halbe Hauptstadt Ahkuilons ist entvölkert, und schließlich wird sogar Andria, Tendricks Tochter, entführt!
Tendrick wendet sich an den Hofmagier Sardok, und der beschwört einen längst vergangenen Krieger aus uralten Zeiten zurück ins Leben – eben den Revenant Locke d'Averam. Dessen Job (und damit auch Eurer) ist klar genug: Andria befreien oder unterwegs ins Gras beißen! Natürlich entscheiden wir uns für die erste Variante und streifen durch Schloß, Stadt und westliche Wildnis, um Gespräche zu führen, Viehzeugs zu verhauen und Quests zu erfüllen. Letztere beziehen sich übrigens auf den Eingang zu einem Höhlensystem, denn nur durch diese Kavernen kann Locke den Osten der Insel erreichen...



Bei Meister Jong kann man neue „Special Moves" lernen



Die weiße Lichterscheinung bedeutet, daß Locke einen Level hinzugewonnen hat





Gegner anzünden macht Spaß!

Die Höhlen

Bis hierher ist „Revenant" ein wirklich exzellentes, stark von einer mysteriösen Story getriebenes Rollenspiel. Leider hält das Game diese Spannung im Dungeon-Labyrinth nicht. Hier geht es um reines Metzeln bzw. darum, den richtigen Weg zu finden, was durch die äußerst konfuse Struktur des Irrgartens unter Umständen erfolgreich verhindert wird. So gibt es da etwa einen offenbar bewußt gelegten falschen Ausgang, der zudem noch mit Rätseln verknüpft ist, so daß man schließlich sicher ist, endlich auf der anderen Seite zu sein – nur um festzustellen, daß man sich nach wie vor im Westen befindet. Nö, das ist kein motivierendes Puzzle, sondern schlicht und einfach schlechtes Leveldesign! Diesen Part hätte man besser strukturieren und/oder mit Quests bzw. Teilaufgaben versehen können (und müssen).

Die Ruinen und darüber hinaus

Andererseits – wenn man dann endlich den richtigen Ausgang gefunden hat, wird es quasi augenblicklich besser, und auch die Story klinkt sich wieder ein: Andria z.B. scheint mehr zu sein als nur das verzogene Gör eines Krauter-Königs, und Locke selbst ist ebenfalls nicht nur ein x-beliebiger Zombie-Zelot. Ganz zu schweigen von Sardok, der anscheinend noch andere Loyalitäten als die zu seinem Herrscher kennt.
Aber wir wollen nicht zuviel von der verblüffenden Story verraten und uns stattdessen wieder



Hier geht es nicht weiter, jedenfalls nicht so ohne weiteres

nant
kämpfer



Geistergezücht macht der Revenant schon vor dem Frühstück nieder



Moosbewuchs in dunklen Höhlen?



Bei diesen Geräten handelt es sich um Teleporter – die in der Wildnis führen zum Palast zurück, der im Schloß transportiert Euch zu dem Wildnis-Teleporter, den Ihr zuletzt benutzt habt

dem allgemeinen Umfeld zuwenden: Locke kommt in einem riesigen Ruinenfeld heraus, das wohl früher einmal eine Stadt war. Andria, so vermutet er, wird von den Kultisten irgendwo hier festgehalten. Dumm nur, daß es Punkte gibt, an denen man ohne vorher gelöste Aufgaben nicht vorbeikommt! Und – wer weiß – vielleicht sind die Ruinen ja auch gar nicht Eure letzte Station...

Multiplayer

Bislang wurde hier das Solospiel behandelt, man kann aber auch mit bis zu 32 Teilnehmern auf Multi-Maps in die Vollen gehen. Und zwar entweder als Party (was aber irgendwie sinn- und spaßlos ist) oder im Deathmatch-Modus. Letzterer erweckt zunächst den Anschein, gar nicht so übel zu sein, krankt aber doch an zwei versteckten Minuspunkten: Erstens muß jeder Kämpfer, sobald er getroffen wurde, eine kurze Zeit der Aktionsunfähigkeit in Kauf nehmen – wer also zuerst zuschlägt, hat einen unverhältnismäßig großen Vorteil. Zweitens sind die Charaktere – zumindest in unserer Testversion – noch nicht ausbalanciert. Der Dickste verfügt hier praktisch auch bei weitem über die besten Aussichten!

Das Sound-Juwel

Das Spiel lebt zu einem ganz erheblichen Teil vom Sound, von den diversen Geräuschen der Monster und von der unglaublichen Sprachausgabe. In dieser Hinsicht würde ich es sogar noch über dem ohnehin schon einzigartigen „System Shock 2" einordnen. Allein der Revenant (der irgendwie immer so klingt, als wollte er sagen: „Reizt mich nicht, ich hab nämlich manchmal ein Rad ab!") ist einfach umwerfend, aber auch andere klingen klasse genug. Hoffen wir, daß die kommende deutsche Fassung dem paroli bieten kann. Die Kampfgeräusche gehören ebenfalls zu den seltsamsten, phantasievollsten und motivierendsten Tönen, die uns je untergekommen sind. Demgegenüber fällt die zwar durchaus nette, aber nicht überwältigende



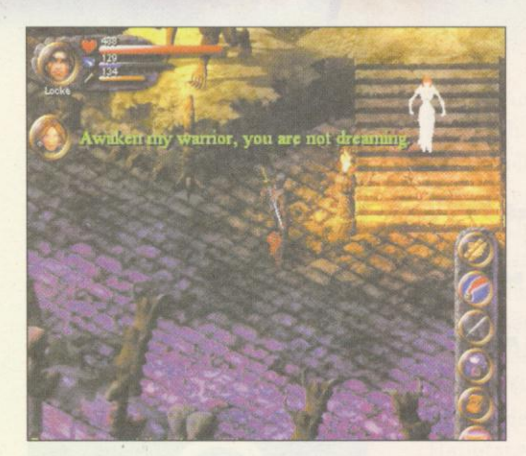
Pfui Spinne: Erst das Krabbelvieh und dann auch noch ein Druide

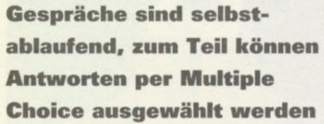


Cooler Zauberspruch, oder?

Grübel... Was mag uns dieses Gesicht wohl sagen wollen?






Gespräche sind selbstablaufend, zum Teil können Antworten per Multiple Choice ausgewählt werden



Name	Revenant
Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Eidos
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur/Joypad
Spiel	englisch (deutsch in Arbeit)
Anleitung	englisch (deutsch in Arbeit)
Multiplayer	bis zu 32 Spieler, Nullmodem, IPX, TCP/IP

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
83%	80%

GRAFIK	72%
SOUND	90%
SPIELTIEFE	60%

Iso-Optik richtig ab – wenn man mal davon absieht, daß hier schon der simpelste Schwertschlag bunte Explosionen hervorruft, wie sie eigentlich eher der Magie vorbehalten sind – was komischerweise gar nicht übertrieben, sondern sogar eher spaßfördernd wirkt.

Zaubern, Kämpfen und Steuern

Apropos Magie: Das Zaubersystem gehört zu den interessantesten überhaupt. Talismane werden dabei kombiniert und ergeben bei richtiger Zusammenstellung einen Spruch. Solche einmal gefunden Kombinationen (zum Teil stößt man auch auf Pergamente mit Hinweisen) können dann als Shortcut auf den Spielbildschirm gezogen werden.
Was die Kämpfe angeht, so reicht zu Beginn noch der berühmte Mausklick auf die Gegner, doch ist diese Methode auf die Dauer viel zu langsam und zu variantenarm. Viel schneller und effektiver funktioniert hier die Verwendung von Keyboard-Tasten, zumal man im Laufe der Zeit auch bestimmte Special Moves lernt, die per Tastatur fix vom Stapel gelassen werden können.
Generell kommt man mit der Keyboard-Steuerung sehr gut zurecht, sobald man sich einmal daran gewöhnt hat. Nur Lockes Marschrichtungen gibt man besser doch mit der Maus vor. Das bedeutet zwar einen eher unangenehmen Dauerklick auf ihr rechtes Ohr, aber auch daran kann man sich gewöhnen.

Gameplay

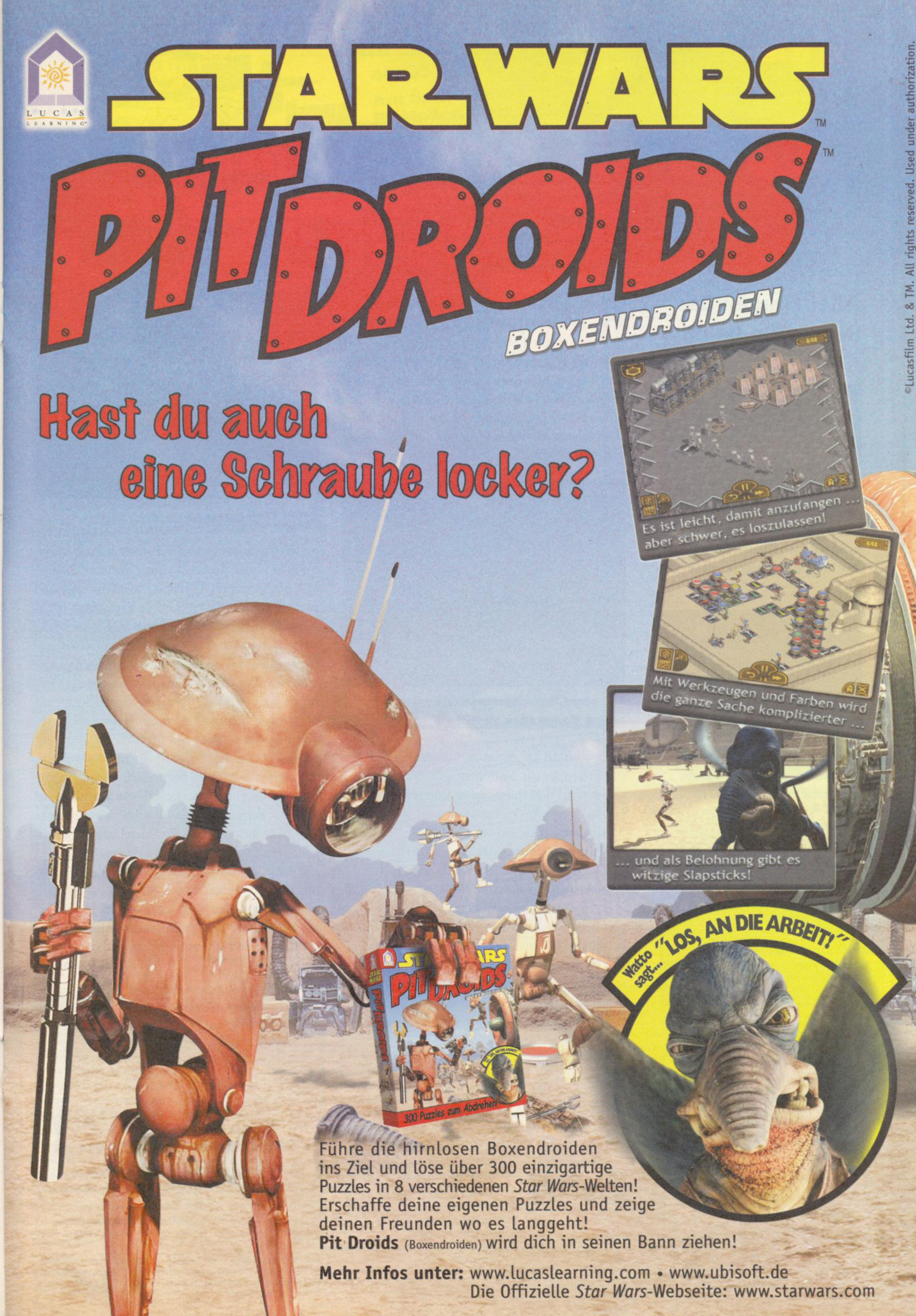
Insgesamt fällt auf, daß „Revenant“ ein wenig an Vorbilder aus dem Konsolenbereich angelehnt ist: So werden z.B. die Ausgänge zu einem neuen „Level“ von besonders starken Zwischengegnern bewacht, die man mit Kraft und/oder Tücke besiegen muß. Mit Ausnahme des Höhlen-Abschnitts wirken die Szenarien dabei gut durchdacht und beruhen im allgemeinen auf einer relativ strengen Storyführung. Speichern darf man aber zum Glück überall.
Das Solo-Spiel ist übrigens auch dann ein Solo-Spiel, wenn man hin und wieder auf Leute trifft, die den Anschein erwecken, in eine Party eintreten zu wollen. Das nämlich sind nur die Standard-Charaktere, wie sie zusätzlich im Multiplayer-Game zur Verfügung stehen. Was diese Burschen im Solo-Play allerdings überhaupt zu suchen haben, ist uns doch nicht so ganz klar geworden... *jn*

Minimal P233, 32 MB RAM, 8x CD, ca. 450 MB
Empfohlen PII, 64 MB RAM, 16x CD

GUT

Joe Nettelbeck

Für eine ganze Weile (nämlich solange ich in Schloß, Stadt und West-Ahkuilon beschäftigt war) neigte ich immer mehr zu der Ansicht, daß der „Revenant“ ein Prädikat verdient hätte. Aber dann führte mich das Spiel in das umfängliche Höhlensystem unter dem Gebirge – und wandelte sich und meine Meinung schlagartig. Von einem stark storybasierten, atmosphärisch dichten Action-Rollenspiel mutierte es zu einem reinen Hack & Slay-Gemetzel. Prinzipiell ist natürlich nichts gegen Hack & Slay zu sagen, aber in diesem Fall haben wir es doch mit einem ziemlichen Stilbruch zu tun. Zumal selbst erfahrene Abenteurer in den äußerst unübersichtlichen Dungeons Hirnsausen kriegen – und unter Umständen gar auf eine üble Falsch-Fährte hereinfallen, die nicht auf die andere, sondern nur wieder auf dieselbe Seite des Gebirges zurückführt. Haha, äußerst witzig! Anschließend, während sich das Rätsel um Andria verdichtet, wird's dann wieder wesentlich cooler, aber für 'nen Award hat es insgesamt doch nicht mehr gereicht...

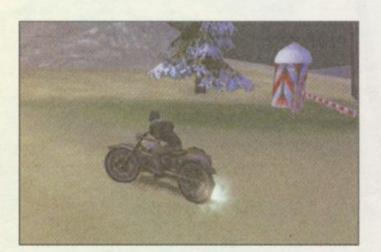

LUCAS LEARNING
STAR WARS
PIT DROIDS
BOXENDROIDEN
Hast du auch eine Schraube locker?
Es ist leicht, damit anzufangen ... aber schwer, es loszulassen!
Mit Werkzeugen und Farben wird die ganze Sache komplizierter ...
... und als Belohnung gibt es witzige Slapsticks!
Watto sagt... "LOS, AN DIE ARBEIT!"
300 Puzzles zum Abdrehen!
Führe die hirnlosen Boxendroiden
ins Ziel und löse über 300 einzigartige
Puzzles in 8 verschiedenen Star Wars-Welten!
Erschaffe deine eigenen Puzzles und zeige
deinen Freunden wo es langgeht!
Pit Droids (Boxendroiden) wird dich in seinen Bann ziehen!
Mehr Infos unter: www.lucaslearning.com • www.ubisoft.de
Die Offizielle Star Wars-Webseite: www.starwars.com
©Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

Codename Eagle

Allein gegen das Russische Reich



Mit einer Ladung Dynamit kann so manches Problem aus der Welt geschafft werden

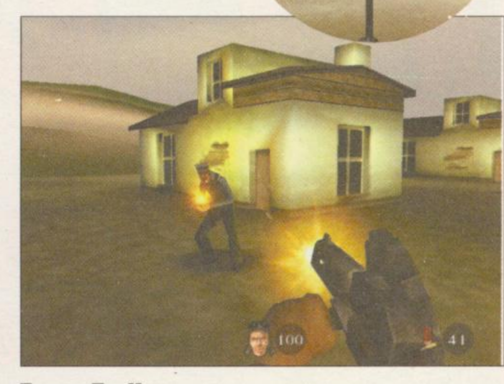


Born To Be Wild! Red heizt mit einem Motorrad durch die verschneite Szenerie

Anfang des 20. Jahrhunderts stirbt der russische Zar – angeblich an Altersschwäche – und sein Sohn Peter wird sein rechtmäßiger Nachfolger. Anstatt das Reich zu regieren, rüstet der Bösewicht jedoch auf und hat mit seinen Armeen schon bald die Nachbarländer im Sturm erobert. Der machthungrige Zar will mit allen Mitteln ganz Europa einnehmen und ein riesiges Imperium erschaffen. Um der russischen Bedrohung Einhalt zu gebieten, verbünden sich die restlichen freien Nationen und gründen eine Eliteeinheit namens „Shadow Command". Durch streng geheime Operationen weit hinter den feindlichen Linien soll der Spieler nun die finsteren Machenschaften des Zaren durchkreuzen. Als Agent „Red" müßt Ihr wahlweise in der Ego-Perpektive oder anhand von etwas übersichtlicheren Third-Person-Blickwinkeln 12 Missionen absolvieren, wobei die jeweiligen Direktiven vor Beginn eines Einsatzes in einem Briefing erläutert werden. Eure Aufgaben umfassen zum Beispiel Aktionen wie das Stehlen geheimer Dokumente, Sabotageakte oder ein Attentat auf einen russischen Major. Um Euch gegen die Handlanger des Zaren zu verteidigen, stehen Euch insgesamt 10 verschiedene Waffen (darunter Pistole, MG, Stabgranaten, Dynamit, Raketenwerfer und ein Scharfschützengewehr) zur Verfügung. Nützliches Equipment wie Munition oder Medi-Packs könnt Ihr entweder in den Arealen verstreut vorfinden oder es wird von gefallenen Schergen hinterlassen. Die teilweise zur Erfüllung einer Operation notwendigen Utensilien (Sprengsätze mit Zeitzünder, Schlüssel, Drahtschneider etc.) werden in einem gesonderten Inventar abgelegt und bei Bedarf aktiviert. Damit Ihr nicht planlos in den Spielabschnitten herumirrt, könnt Ihr zur Orientierung eine Übersichtskarte aufrufen, auf der auch Eure jeweiligen Missionsziele vermerkt sind. Wer nicht zu Fuß die Umgebung erkunden will, dem kommen außerdem diverse Fortbewegungsmittel – LKW, Panzer, Motorräder mit Beiwagen, Flugzeuge, Boote etc. – sehr gelegen. Manche Vehikel müssen sogar requiriert werden, um nach einem erfolgreich absolvierten Auftrag wieder aus dem Einsatzgebiet zu entkommen. *cis*



Mit einer Propellermaschine eilen wir einem Kameraden zu Hilfe



Feuer Frei!

Name:	Codename Eagle
Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Schwierigkeit:	anspruchvoll
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Deutsch (engl. Sprachausgabe)
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 32; Modem, IPX, TCP/IP

Minimum: P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, Empfohlen: PII266, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Beschleunigerkarte mit TNT- oder Voodoo-Chipsatz

SPIELSPASS

SOLO 62%
MULTI 66%

GRAFIK 63%
SOUND 74%
SPIELTIEFE 49%

GEHT SO



Chris Peller

„Codename Eagle" reißt mich nicht vom Hocker. Die Steuerung ist nicht gerade optimal, was den – nicht veränderbaren – Schwierigkeitsgrad mitunter ebenso unfreiwillig wie unnötig anhebt. Die Grafik dürfte auch keinen Schönheitspreis gewinnen, kann aber immerhin mit hübschen Explosionen und Effekten wie Lens-Flares glänzen. Heutzutage, wo den Spieler durch eine Unreal- oder eine Quake3-Engine wahre Grafikfeuerwerke erwarten, ist das allerdings zu wenig, um einen noch wirklich zu begeistern. Trotz aller Kritik läßt sich ein gewisser Charme, vergleichbar etwa dem von Groschenromanen und Schundfilmen, nicht abstreiten. Ein Grund dafür mag unter anderem die englische Sprachausgabe sein, allen voran der Sprecher des Einsatzleiters, der Euch mit herrlich-nasalem Oxford-Englisch die Missionsziele erklärt. Und durch die zahlreichen Fortbewegungsmöglichkeiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft kann der Titel außerdem ein paar Pluspunkte für sich verbuchen. Insgesamt sind Spieler mit anderen Produkten jedoch besser beraten.



Call & Play Software-Versand

Sabine Geratz

Ladenpreise können variieren!

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel! **Atlantis II** Deutsche Version DM 79,99

CD-ROM

Age o. Empire 2	**DV**	**79,99**
Age o. Empire Gold	DV	69,99
A.o. E. Rise of Rome	DV	34,99
Airline Tycoon	DV	29,99
Airline Tyc. First Class	DV	24,99
Alien Cross Fire	DV	x29,99
Alien vs. Predator	DV	69,99
Amerzone	DV	74,99
Anno 1602 Königs Edt.	DV	59,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
A 1602 Im Namen des Königs	DV	29,99
Armored Fist 3	**DV**	**79,99**
Atlantis 2	**DV**	**79,99**
Autobahn Raser 2	DV	59,99
Baldurs Gate+Mission	DV	59,99
Baldurs Gate Mission	DV	29,99
Force 21	DV	64,99
Ford Racing	DV	x74,99
Frontiereland-Eisenbahn	DV	x74,99
Gabriel Knight 3	**DV**	**74,99**
Game Gallery	DV	49,99
Gigants	DV	x64,99
Gold-Games 4	DV	x49,99
Gorky 17	**DV**	**74,99**
GP 500/Micropose	DV	74,99
Grand Teft Auto 2	**DA**	**69,99**
Gut Gemischt Kartenspiel	DV	39,99
Gute Zeiten Schlechte Zeiten	DV	39,99
Halflife Opp. Force	DV	44,99
Hangsim	DV	54,99
Hattrick Wins	DV	74,99

ACHTUNG Unsere Internet-Adresse:
http://www.callnplay.de · info@callnplay.de

Top Titel! **Earth 2150** Deutsche Version DM 74,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bestellungen auch online im Internet:
http://www.callnplay.de

Bathomets Fluch Teil 3	DV	x64,99
Battle Of Britain	DV	74,99
Battlezone 2	DV	x74,99
Biing 2	DV	69,99
Bleem-Playst. Emulator	EV	79,99
Braveheart	DV	79,99
Broodwars	DV	34,99
Bundesl. 2000 Mang.	**DV**	**69,99**
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! Bundesliga Stars 2000	DV	89,99
Caesar 4/Pharao	DV	x79,99
Castrol Honda 2000	DV	69,99
Catan-Erste Insel	**DV**	**69,99**
Chess 2000	DV	69,99
Civil. - Call to Power	DV	74,99
Civil 2-Test of Time	DV	59,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! Command & Conquer III "Tiberian Sun"	DV	89,99
C & C 1 Megabox	DV	29,99
C & C 2 Megabox	DV	58,99
Commandos	DV	74,99
Commandos: i.A.d. Ehre	DV	53,99
Conflict Freespace 2	DV	64,99
Croc 2	DV	x74,99
Daikatana	DV	x79,99
Dark Project	DV	39,99
Dark Rain 2	DV	x74,99
Darkstone	DV	79,99
Delta Force 2	**DA**	**79,99**
Der Verkehrsgigant	DV	x74,99
Descent 3	DV	69,99
Diablo 2	DV	x79,99
Diablo + Hellfire	DA	39,99
Die Siedler 3+Amazonen	DV	79,99
Die Siedler 3 Data Orig.	DV	24,99
Die Siedler 3 Data Geheimnis d. Amazonen	DV	44,99
Die Völker	DV	69,99
Die Völker Add On	DV	24,99
Discworld Noire	DV	74,99
Drakan	DV	69,99
Driver	DV	79,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! Dungeon Keeper 2	DV	89,99
Earth 2150	**DV**	**74,99**
Elder Scroll: Red Guard	DV	64,99
European Air War	DV	49,99
Extreme Biker	DV	49,99
F 1 Racing/Ubi Teil 2	DV	49,99
F18	DV	x69,99
F22 Lightning 3	DV	69,99
Falcon 4.0	DV	49,99
Faust	DV	79,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! Fifa Soccer 2000	DV	89,99
Hazard	DV	64,99
Heroes Might&Magic 3	DV	69,99
Heroes M.&M. 3 Add On	**DV**	**49,99**
Hidden & Dangerous	DV	67,99
Homeworld	**DV**	**74,99**
Indiana Jones 5	DV	x69,99
Interstate 82	DV	x79,99
Invictus Im Schatten des Olymp	DV	x69,99
J. Madden NFL 2000	DA	69,99
Jedi Knight + Data	DA	39,99
Kicker-Fußballmanager	**DV**	**69,99**
Mankind Version 1.5	DV	74,99
Mechwarrior 3	DV	69,99
Messiah	DV	x69,99
Midtown Madness	DV	69,99
Mech Alley	DV	69,99
MightMagic 7	DV	69,99
Monkey Island 3	DV	39,99
NBA Live 2000	DV	x79,99
Nations	DV	69,99
Need for Speed 4	DV	79,99
NHL Hockey 2000	DV	79,99
Official F1 Racing	DV	74,99
Outcast	DV	79,99
Panzer Elite	**DV**	**64,99**
Panzer General 4	DV	69,99
PC-Games Collection	DV	44,99
Pharao	DV	x79,99
Phoenix	DV	x59,99
Planescape Torment	DV	x64,99
Play the Game Vol.1	DV	59,99
Play the Game Vol.2	DV	59,99
Player Manager 99	DV	59,99
Police Quest Swat 3	DV	x69,99
Pong	DV	59,99
Power Boat 2	DV	x69,99
Prince of Persia 3 D	DA	74,99
Print Artist 6.0	**DV**	**39,99**
Pro Pinb. Fantasy Journey	DV	54,99
Puzzle Bobble 2	**DA**	**59,99**
Rally Championship 99	**DV**	**74,99**
Rebellion	DV	39,99
Renegade Racing	DV	x69,99
Requiem	DA	39,99
Republic	DV	x69,99
Revenant	**DV**	**74,99**
ReVolt	DV	69,99
Riding Star	DV	69,99
Rollercoaster Tycoon	DV	59,99
Rollercoaster Add On	DV	37,99
Rouge Spear	**DV**	**74,99**
RTL Medicopter	DV	44,99
Sega Rally 2	**DV**	**x74,99**
Seven Kingdom 2	DV	69,99
Shadow Company	**DV**	**69,99**
Shadow Man	DV	69,99
Silent Hunter 2	DV	x74,99

Top Titel! **Fifa Soccer 2000** Versandkostenfrei Deutsche Version DM 89,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Fighting Steel	DV	69,99
Final Fantasy 8	DV	i.V.
Fire Team incl. Headset	DV	79,99
Fleet Command	DV	69,99
Flight Unlimited 3	DV	69,99
Silver	DV	67,99
Slave Zero	DV	x74,99
Sinistar	DV	69,99
Solar	DV	x69,99
Soul Reaver	DV	79,99

Armored Fist 3	DV	79,99
Autobahnraser 2	DV	59,99
Baphomets Fluch 3 (erscheint 05.12)	DV	x64,99
Delta Force 2	DA	79,99
Gabriel Knight 3	DV	74,99
Grand Theft Auto 2	DA	69,99
Halflive-Opporsing Force	DV	44,99
Homeworld	DV	74,99
Indiana Jones 5 (erscheint 15.11)	DV	x69,99
Kicker-Fußballmananger	DV	69,99
Panzer Elite (erscheint 05.11)	DV	x64,99
Pharao / Caesar 4 (erscheint 18.11)	DV	x79,99
Revenant	DV	74,99
Rollercoaster add On	DV	37,99
Theme Park World (erscheint 18.11) (versandkostenfrei)	DV	x89,99
Tomb Raider 4 (erscheint 26.11) (versandkostenfrei)	DV	x99,99
●●●● Teil 3 : Arena	EV	x74,99

CD-ROM

South Park	DV	69,99
Sports Car GT	DV	79,99
Star Craft	DV	79,99
Star Craft Broodwars	DV	34,99
Starsiege	DV	74,99
Star Trek New World	DV	x69,99
Star Trek-Birth of Federation	DV	69,99
Star Trek-Star Fleet Command	DV	69,99
Star Up Wirtsch. Sim.	**DV**	**74,99**
Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung	DV	69,99
Racer	DV	64,99
Street Wars	DV	74,99
System Shock 2	DV	79,99
Techno Mage	DV	x69,99
The Nomad Soul Omni.	DV	74,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! **Theme Park World**	**DV**	**x89,99**
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! **Tomb Raider 4**	**DV**	**x99,99**
Tonic Trouble	DV	69,99
Tot. Annihil. Kingdoms	DV	74,99
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
Trio Invernal	DV	39,99
Ultima 9 / Acension	DV	x79,99
Ultima Online Second Age	DA	39,99
Unreal: Return NA Pali	DA	29,99
Unter schwarzer Flagge	DV	69,99
USAF Jets	DV	x69,99
Wall Street Tycoon	DV	x69,99
Warhammer Rites War	DV	69,99
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	DV	69,99
X-Wing vs. Tie. +DATA	DV	39,99

Angebote solange Vorrat reicht

101 Airborne	DV	24,99
AH 64 Longbow 2/Janes	DV	24,99
Airline Tycoon	DV	29,99
Airline Tycoon First Class	DV	24,99

Angebote: (Fortsetzung)

Apache Havoc	DV	24,99
Baphomets Fluch II	DV	19,99
Bleifuß Rally	DV	19,99
Bundesl. 99 Der Manager	DV	24,99
Civilization 2	DV	24,99
Colin Mc Rae Rally	DV	29,99
Dark Earth	DV	24,99
Dark Omen	DV	29,99
Dungeon Keeper Gold	DV	29,99
F22 Total Air War	DV	29,99
F-15 / Janes	DV	24,99
Flottenmanöver	DV	24,99
Flying Corps Gold	DV	24,99
Gansters	DV	29,99
Grand Prix Legends	DV	39,99
Grand Prix Manager 2	DV	24,99
Hell Copter	DV	19,99
Luftwaffencommander	DV	24,99
M1 Tank Platoon 2	DV	24,99
Mana: Weg d. schw. Macht	DV	19,99
Mayday	DV	24,99
Mech Commander	DV	24,99
Panzer Commander	DV	24,99
Pro Pinball Big Race	DA	24,99
Pro Pinball Timeshock	DA	24,99
Railroad Tycoon 2	DV	29,99
Railroad Tycoon 2-Data	DV	24,99
Ring d. Nibelungen insgesamt 6CD´s	**DV**	**29,99**
Risiko	DV	24,99
Speed Buster	DV	29,99
Spiel des Lebens	DV	24,99
Stratego	DV	24,99
Touring Car Champ. 1	DV	29,99
Transport Tycoon del.	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	24,99
Thunder Brigade	DV	9,99
V-2000	DV	9,99
Warcraft 2 Battle Crest	DV	34,99
Western Front	DV	24,99
Worms 2	DV	24,99
Wargasm	DV	29,99
War Pack Collection	DV	29,99
Wing Prophecy / WC 5	DV	29,99
X-Com Apocalypse	DV	24,99
X-Com Intercepter	DV	24,99



Deutsche Version DM 79,99

Oder: Age of Empire 2 +PC Dash nur: 144,99

Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte:

26603 Aurich
Spielefabrik Hampel · Carolinengang 3
27570 Bremerhaven
Play Soft Corner · An der Mühle 45
47533 Kleve
KLR Netzwerkservice · Gasthausstr. 12

50127 Bergheim-Quadrath
Comput. Basar · Köln-Aachener Str. 176
61118 Bad Vilbel
Hard and Soft Computer
Friedberger Str. 8
(Ladenpreise können variieren)

Hardware

Unsere weltweiten Kontakte zu allen TOP-Herstellern sind Ihr Gewinn!

Saitek Produkte

Joystick 2 Feuerknöpfe MX 230	19,99
Joystick 4 Feuerknöpfe X7-34	29,99
Joystick ST 110	39,99
Joystick Cyborg 3 D digital	99,99
Pad 120	29,99
Pad Anal/Digi X6-33 M	39,99
Pad Anal/Digi P 750	54,99
Pad Cyborg 3 D	64,99
Joystick+Pad Kombi. SP550	64,99
Mouse GM 1	59,99
PC - Dash Board	79,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99

Gravis Produkte

Game Pad	19,99
Game Pad Pro	49,99
Joystick Blackhawk digital	59,99
Joystick PC - Pro	39,99

Microsoft Produkte

Sidewinder Pad	59,99
Joystick Presicion Pro	119,99
Freestyle Pad	114,99
Joystick Force Feedback Pro 2.0	209,99
Lenkrad Force Feedback	249,99

Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten! Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



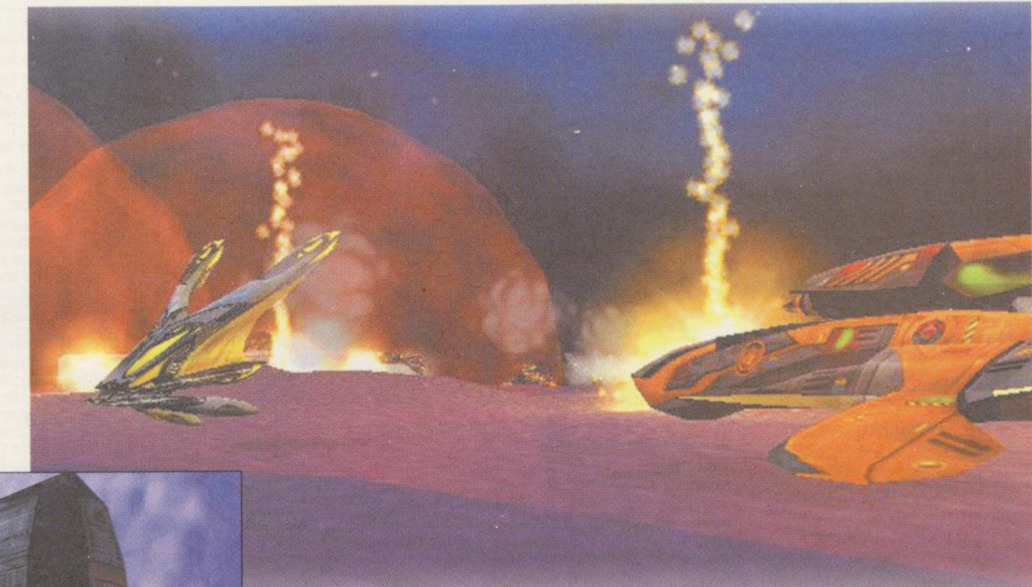
Battle

Rettet die Erde!

Actionstrategie in Shooter-Qualität. Schnell, hart und extrabunt.

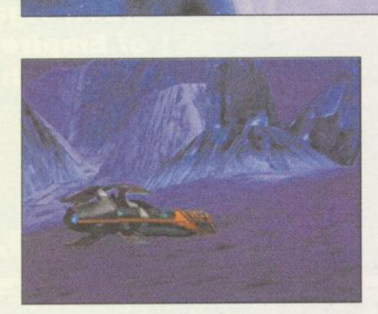


Fremdartige Ansichten? Na, dann wartet mal...



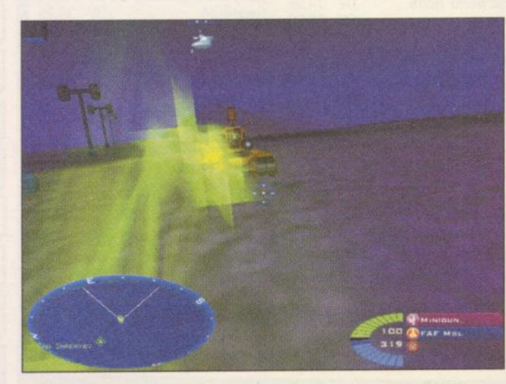
Battlezone 2: Zwei intelligente Lebensformen prallen aufeinander, und zwar mit 29 verschiedenen Einheiten und 48 höchst unterschiedlichen Waffen. Das kann nicht ohne Folgen bleiben...

Der Einsatz beginnt. Noch ist unklar, welche neuen Gefahren auf uns warten

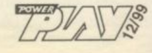


Der Scout: schnell, wendig, aber verletzlich und nur leicht bewaffnet

Die Kombination aus adrenalintreibender Action aus der Ego-Perspektive, inklusive explosionsträchtiger Waffenauswahl und übersichtlich eingefügten Strategieelementen, hat sich bisher erst teilweise etablieren können. Ob das Microsofts Urban Assault, Uprising von Ubi oder Thunder Brigade aus dem Hause I-Magic waren – die eigentlich geniale Verbindung von kühlem Planen und persönlichem Ballern konnte trotz (oder gerade wegen?) zunehmender Actionbetonung keine riesigen Fangemeinden ansammeln. Nur Activisions Battlezone wußte eine enthusiastische Gemeinde um sich zu scharen, auch wenn diese vielleicht nicht so groß war wie die von „klassischen“ Echtzeitstrategien oder reinen Ballerorgien. Im speziellen Fall des nun eineinhalb Jahre alten Tankshooters war es womöglich die steile Lernkurve und die damit verbundene hohe Anforderung an den Spieler, die vor allem Anfänger und Gelegenheitszocker abschreckte. Denn an der absolut konkurrenzfähigen Grafik und des guten Handlings blieb das erste Battlezone eher Kritikerliebling und Spezialistenparadies. Nachdem das Entwicklerteam extra zur Klärung dieser offenen Fragen aus dem Mutterhaus in die neugegründete Firma Pandemic Studios verlegt wurde, konnten die Nachfolger zum führenden Actionstrategical (und dem Schwester-Echtzeittitel Dark Reign) in Angriff genommen werden. Die Stärke dieses Spiels liegt ja definitiv in der Möglichkeit, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. Was also läge näher, als diesen Vorzug noch stärker zu betonen? Mit anderen Worten: Der Strategieanteil wurde deutlich zurückgefahren und vor

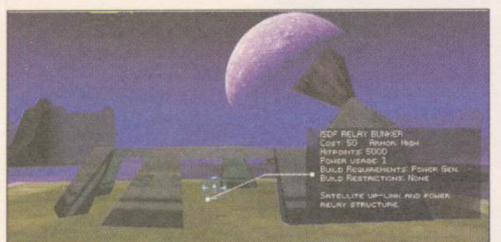


Kaum in der Nähe des Reparaturmobils, wird der Schwebetank auch schon wiederhergestellt und munitioniert



zone II

Nur wovor?



Zu jedem Gebäude lassen sich per Knopfdruck Informationen abrufen

allem mit einer einfacheren, schnelleren Steuerung versehen. Die Unterschiede zum ersten Teil sind hier nicht wirklich groß, bringen aber immer wieder die entscheidenden Zehntelsekunden. Am einfachsten deutet Ihr mit dem Zielkreuz auf eine befreundete Einheit, aktiviert deren Befehlsspektrum mit der Leertaste und gebt im halbtransparenten Ausklappmenü die passenden Anweisungen. So lassen sich flugs Kampfgruppen zusammenstellen, Kraftwerke und Minen (das immens wichtige Biometall muß nicht länger mühsam in kleinen Mengen aufgesammelt werden) sowie stationäre Verteidigung errichten. Aber das alles spielt zu Anfang keine tragende Rolle, denn anstatt eines lässigen Tutorials mit anschließend gnadenlos heranstürmenden Feindeshorden und entsprechendem Schwierigkeitsgrad steigt die Lernkurve (wie es sich heutzutage gehört) sanft aber merklich an. In der ersten Mission genügt es, wenn Ihr als Anfängerpilot hinter Eurem befehlshabendem Offizier, Leutnant Shabayev, herfliegt. Diese wehrhafte Dame gibt Euch unmißverständliche Befehle und erwartet deren unverzüglichste Ausführung. Stellt Euch schon mal darauf ein, gehänselt zu werden, wenn Ihr mit der Steuerung Eures Scout-Tanks nicht sofort klarkommt oder die vorgegebene Richtung verfehlt. Angenehmerweise spart sie bei erfolgreich absolvierten Teilaufgaben nicht mit Lob und zeigt zu Anfang sogar so etwas wie Verständnis für kleinere Unsicherheiten. Jedenfalls hält sie Euch gehörig auf Trab und läßt gar keine Zeit, darüber nachzudenken, wie sie denn wohl nun privat aussieht. Denn schon bald tauchen relativ bizarr



Das Kommunikationszentrum läßt Euch die Satelliten und eine scrollbare Vogelperspektive nutzen



Der Recycler ist das Herzstück Eurer Basis, er ist eine mobile Fabrik



Der Rohstoffsammler in voller Aktion



Die Abwehrtürme lassen sich wirklich während des Atemholens zwischen zwei Feuergarben plazieren



Selbst die Handfeuerwaffe hat ordentlich Wumms



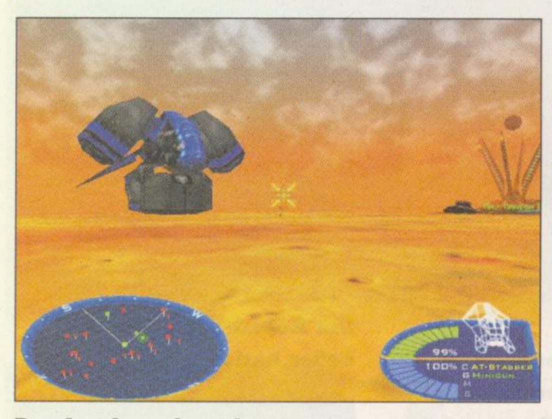
Der „dunkle Planet" leuchtet von innen

aussehende Flugobjekte im Umfeld der zerstörten Pluto-Basis auf, die sich ohne Umschweife als feindlich zu erkennen geben. Jetzt gilt es, den Zeigefinger auf dem Feuerknopf zu positionieren und den wiederaufladbaren Pulslaser und den Vorrat an FAF-Raketen („fire and forget") sinnvoll einzusetzen. Im folgenden werdet Ihr Schritt für Schritt mit den weiteren Spielkomponenten vertraut gemacht. Bespielsweise als Leutnant Shabayev ihren Grav-Tank verläßt, um zu Fuß zu einem Baufahrzeug zu wechseln (leider im unförmigen Raumanzug...). Später werdet Ihr selbst die relative Sicherheit des Schwebepanzers verlassen müssen, um auf zwei Beinen Gebäude zu betreten und dort Informationen zu beschaffen oder Einstellungen vorzunehmen.

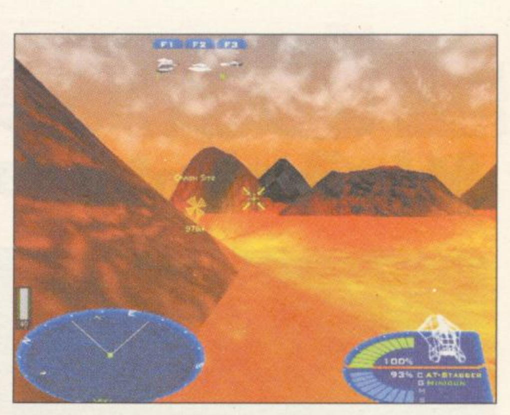


Befehle, zum Beispiel an Baueinheiten, gebt Ihr blitzschnell über wenige Tasten

Der Pluto, äußerster Planet im Sonnensystem, ist zugleich letzter Vorposten der Menschheit vor dem schwarzen, interstellaren Abgrund und letzter Gefechtsort auf vertrautem Boden. Von da ab wird es noch bunter, denn die nächsten besuchten Welten, die um entfernte Sonnen kreisen, weisen eine mitunter extrem neuartige Landschaftsgestaltung, Flora und Fauna auf. Da macht schon das Herumlaufen und Betrachten der fremdartigen Pracht Spaß. Zusätzliche Waffen eröffnen auch dem (un)freiwilligen Infanteristen neue Möglichkeiten: Es gibt nicht mehr nur die Snipergun mit Extrabildschirm, die das anvisierte Ziel in einem gesonderten Fenster einblendet. Im Gegensatz zu anderen Spielen wird also darauf verzichtet, die Optik komplett auf Zielfernrohr umzustellen. Jetpacks erleichtern das Vorankommen in schwierigem Gelände oder verhelfen zu erfolgreicher Flucht, und die Bazooka sorgt für nachdrückliche Argumentation. Wer's besonders heimtückisch liebt, der greift dagegen gerne zum Zeitzündersprengsatz, um damit Gebäude zu beseitigen, welche die Aussicht oder den Weg zum Missionsziel versperren.

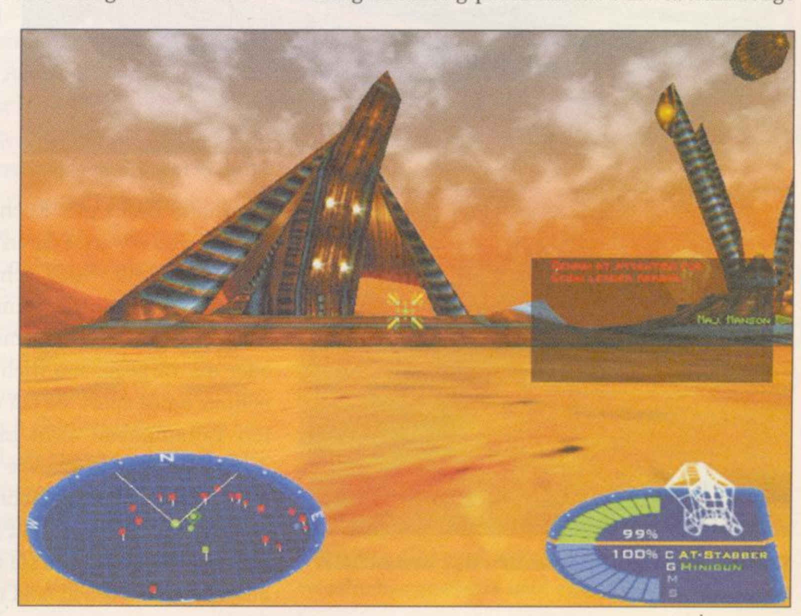


Das Landungsboot hat endlich den Alienplaneten erreicht.
Ganz schön bunt hier!



Irgendwie war's auf dem Pluto gemütlicher...

Hier auf der blanken Erde unter den Füßen kann es aber, wie schon im Preview angesprochen, zu Problemen mit zu groß geratenen Wildtieren kommen, die gerne einmal auf terranische Fußgänger treten oder ein wenig davon essen möchten. Das macht es um so kniffliger, mit Späheraktionen oder Zeitzündersprengsätzen umzugehen. Seid Ihr aber erstmal im Schutz eines Gebäudes oder Fahrzeugs angelangt, eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten. Kommunikationseinrichtungen geben Euch einen Top-Down-View auf das Gelände, Relaisstationen sorgen für dringend benötigten Informationsfluß – vorausgesetzt, man weiß, auf welchen Knopf man zu drücken hat. In Euren Fabriken angekommen, seid Ihr in der Lage, in die Produktion einzugreifen, etwa um die Bewaffnung zukünftig produzierter Schwebefahrzeuge



Eine extrem wichtige Mission: Sorgt für freies Geleit des Scion-Abgesandten

Fast am Ziel. Jetzt heißt es, auf jede Überraschung gefaßt zu sein.



zu verändern. Nicht zuletzt dafür ist der reichhaltige Forschungsbaum gedacht, der mit fortschreitender Technologie immer neue Objekte dem wissenschaftlichen Interesse freigibt.



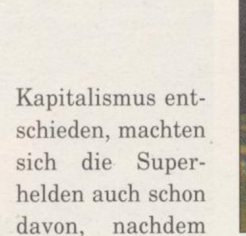
Ein schönes Gefühl, Freunde um sich zu haben...

Combat Commander

Euer Ziel ist nicht wie ehemals, möglichst viel Biometall einzusammeln, möglichst viele Basen aufzubauen und diese dann zu verteidigen. Ganz ums Bauen, Planen und Kommandieren werdet Ihr nicht herumkommen, aber in der meisten Zeit ist ganz persönlicher Einsatz gefragt. Kenner des ersten Teils werden bald feststellen, daß die Gegner nun um einiges schlauer geworden sind. Es sind ja auch Aliens und keine Sowjets, nicht wahr? Sie benutzen ganz munter Kampftaktiken wie Strafen (seitwärts beschleunigen) und Springen und fahren nicht mehr wie die Motten in Eure Feuerlinie. Zudem setzen sie die unterschiedlichsten Waffen gegen Euch ein, das werdet Ihr spätestens dann (und mit Grausen) feststellen, wenn Euch die Fremdweltler mit Säurewolkengranaten, Klebstoffbomben und kleinen schwarzen Löchern beglücken.

Und überhaupt: die Aliens! Wo kommen die denn schon wieder her? Kaum wurde der Weltraumkrieg (siehe: Battlezone 1) zwischen den USA und der UdSSR durch den Einsatz von biometallmutierten Soldaten zugunsten der Sache von Freiheit, Demokratie und ungebremstem Kapitalismus entschieden, machten sich die Superhelden auch schon davon, nachdem sie noch eben das Joch ihrer einstmaligen Befehlshaber abgeschüttelt hatten. Sie etablieren sich auf dem „Dunklen Planeten", der unsere Sonne in weit größerer Entfernung als selbst Pluto umkreist. Im Verlauf der Story erfahrt Ihr, was es mit der Mutation auf sich hat und werdet selbst Zeuge, ja sogar Opfer einer solchen. Mit anderen Worten: Macht Euch darauf gefaßt, als Alien über pittoresken Landschaften auf weit entfernten Planeten zu brausen und das interstellare Komplott persönlich zu einem guten Ende zu bringen.

Wie die in letzter Minute eingetroffene, vollständige Testversion zeigt, ist die Steuerung und Handhabung der Schweber, Kettenfahrzeuge und Mechs ausgesprochen gut und „realistisch" gelungen – soweit man bei der Simulation eines schwebenden Panzers von realistisch sprechen kann. Die Spielbalance ist sehr viel besser ent-



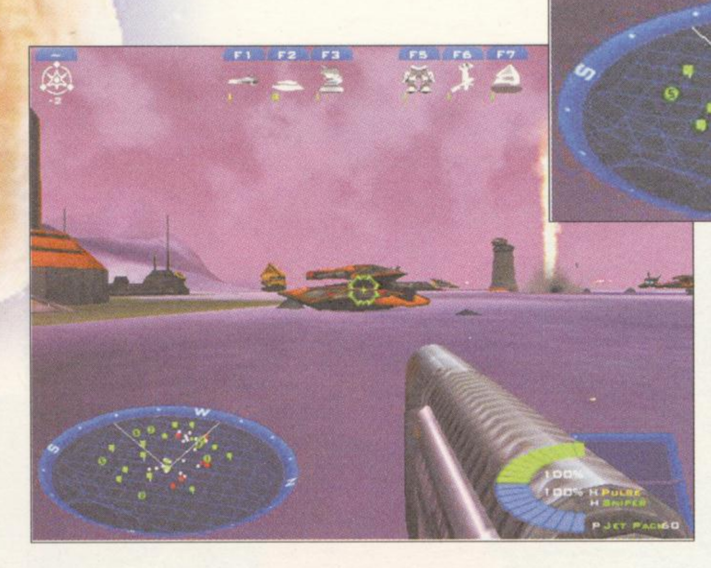
Die Snipergun in vollem Einsatz



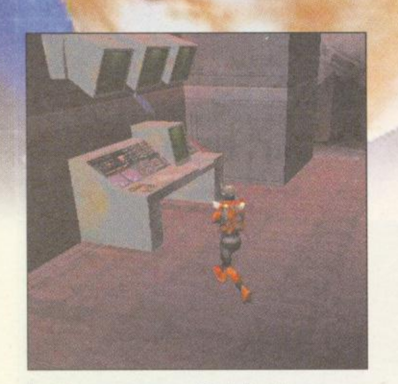
Den hätten wir erwischt



Wenn kein Nachschub kommt, müssen wir ihn eben selber herstellen



Ein Blick auf den Radarschirm zeigt: unsere Basis ist von Feinden infiltriert



Im Innern von Gebäuden finden sich die entscheidenden Schalter und Knöpfe



So sehen also die Baumaschinen aus – irgendwie muskulös, nicht wahr?

wickelt als im Original, man kann den einführenden Missionen tatsächlich Einsteigerfreundlichkeit bescheinigen, zumal sich der Schwierigkeitsgrad wirklich effektiv justieren läßt. Die Missionen sind vollgestopft mit Teilaufgaben, kaum hat man eine erledigt, kommt über Sprechfunk die nächste herein. Klar, in einem interstellaren Krieg ist Rumtrödeln nicht drin. Ihr werdet nicht nur Basen bauen, und selbst das in einem sehr vereinfachten Rahmen, sondern auf Patrouille gehen, Angriffe fahren (teilweise mit Unterstützung durch eine eigene Squad) oder empfindliche Gebäude gegen Angriffswellen der Scions schützen. Und keine Sorge: bis Ihr so richtig durchblickt, ist Leutnant Shabayev dabei, die Euch schon sagt, wo's langgeht. Natürlich wurde – angesichts der vielen erbitterten Multiplayerschlachten im Battlezone-1-Universum – auch an erweiterte Mehrspieleroptionen gedacht. Obwohl den Fans ein umfangreicher Editor zur Verfügung steht, ist es jetzt weitgehend Schluß mit Cheaten, da wichtige Programmdateien verschlüsselt wurden und Kontrollmechanismen im Programmcode des Spiels selbsttätig nach Fehlern oder Veränderungen suchen. Deathmatch, Teamplay und Capture The Flag, kooperatives Spielen in der Kampagne und auf Multiplayerkarten sowie detaillierte Kommunikations- und Einstellmöglichkeiten lassen hier keine Wünsche offen. *fe*

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 4 x CD, 4 MB 3D-Grafik
Empfohlen: P 300, 128 MB RAM, 16 x CD, 16 MB 3D-Grafik



Der Recycler produziert ein dringend benötigtes Servicemodul, das den Gravtank ein wenig repariert und munitioniert

Name	Battlezone 2
Genre	Actionstrategie
Hersteller	Pandemic Studios/ Activision
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
91%	92%

GRAFIK	87%
SOUND	87%
SPIELTIEFE	55%

SUPER



Fritz Effenberger

Zum Power Play Volltreffer sollte Battlezone 2 eigentlich noch die goldene Supernova und den silbernen Tachyonenbeschleuniger verliehen bekommen, denn diese außer- oder überirdische Duellarena mit gelegentlichen Strategieeinlagen ist von einer erstaunlichen Perfektion. Sollte Colonel Corso, Autor des Buches „Der Tag nach Roswell", doch recht gehabt haben? Ist hier extraterrestrische Technologie im Spiel? Na gut, die tolle, mitreißende Hintergrundstory, die den Spieler pausenlos vorantreibt, könnte auch von einem begabten SciFi-Autor stammen. Und die Grafik – OK, Quake 3 sieht besser aus, aber in einem Actionstrategiespiel? Eine überquellende Waffenkammer und die reichliche Auswahl an Einheiten, aber alles nebenbei und problemlos bedienbar – ist das normal? Oder das Ergebnis jahrzehntelanger Forschungen, die unsere Regierung uns bis heute verschwiegen hat? Es gibt nur einen Weg für Euch, das herauszufinden: Spielt es selbst! Das Schicksal der Erde liegt in Euren Händen!

Robert Jordan's The Wheel

Die erfolgreiche Romanreihe als Fantasy-Shooter der Sonderklasse

Seit Anfang der 90er begeistert Robert Jordans Romanreihe „Das Rad der Zeit“ die Fantasy-Anhänger. Mittlerweile werden die Werke in 14 Sprachen übersetzt und ziehen weltweit Millionen von Lesern in ihren Bann. Die Verlautbarung, daß Legend Entertainment mittels der Unreal-Engine das erste auf Jordans phantastischer Welt basierende Computerspiel entwickelt, schlug demnach wie eine Bombe ein. Selbst frühe Screenshots zeugten schon von einer grafischen Brillanz, die die Wartezeit auf diesen Titel noch unerträglicher werden ließ. Entgegen früher Informationen hinsichtlich des Gameplays, wo unter anderem von strategischen Anleihen und RPG-Elementen die Rede war, offenbarte sich jedoch spätestens auf der diesjährigen E3, daß „The Wheel Of Time“ eindeutig im Ego-Shooter-Genre angesiedelt ist und somit den „Hexen“-Titeln von Raven Software den Rang ablaufen könnte.

Nachdem Legend inzwischen das offizielle Missionpack „Return To Na Pali“ zu „Unreal“ fertiggestellt hat, beglückt uns Legend Entertainment nun auch mit „The Wheel Of Time“.

Das Geschehen des starken Titels nimmt zeitlich vor den Romanvorlagen seinen Lauf. Der Spieler verkörpert Elayna, eine Schwester der Aes Sedai, einer Art Gilde von Zauberinnen. Eines Tages dringt ein Dieb in die Weiße Burg ein, um die magischen Siegel, die den dunklen König in seinem Gefängnis halten, zu stehlen. Der Schurke meuchelt dabei mehrere Schwestern und entwendet mächtige Ter'Angreal, die eigentlichen Siegel fallen ihm allerdings nicht in die Hände. Von der Amyrlin werdet Ihr nun beauftragt, den Verbrecher zu finden und die Artefakte zurückzubringen. Ihr heftet Euch also an die Fersen des Missetäters, der gemeinsam mit einer Horde finsterer Gesellen, den Trollocs, durch die Lande zieht...

Die Schauplätze, die Ihr während des Spielverlaufs abklappert, sind größtenteils der von Jordan kreierten Fantasy-Welt entliehen. So müßt Ihr unter anderem die Kurzen Wege beschreiten, die Weiße Burg verteidigen und die unheilvolle Stadt Shadar Logoth aufsuchen. Die Level sind



Den Myrddraal haben wir eingefroren – allerdings nur für kurze Zeit



Mit Feuerbällen halten wir uns die fiesen Trollocs vom Leib



Die Räumlichkeiten in der Weißen Burg wurden überwiegend sehr prunkvoll gestaltet

Of Time

stark missionsorientiert, wobei Ihr zu Beginn eines Spielabschnittes über Eure Aufgaben aufgeklärt werdet. Davon abgesehen, wird die Storyline zwischen den Etappen durch FMV-Sequenzen vorangetrieben. In diesem Zusammenhang sollte auch das über drei Minuten lange Intro, das dem Spieler die Vorgeschichte von „Das Rad der Zeit" präsentiert, nicht unerwähnt bleiben.

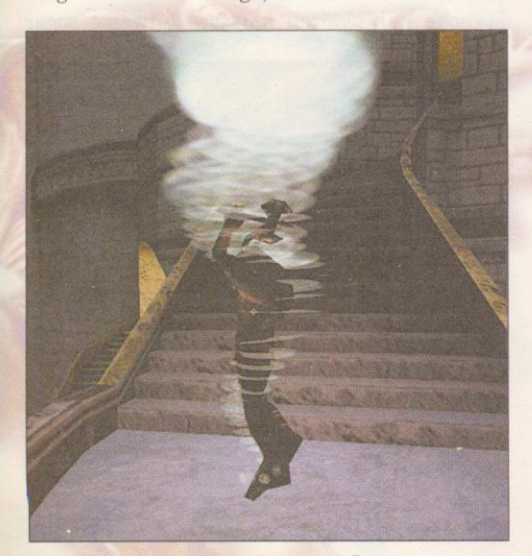
Den verschiedenen Unholden, die Euch über den Weg laufen, macht Ihr nicht etwa mit gehärtetem Stahl oder ähnlichen Waffen den Garaus, sondern traktiert sie mit Zauberei. Im Gegensatz zu ihren Schwestern ist Elayna allerdings nicht in der Lage, ihre Kräfte ohne Hilfsmittel einzusetzen. Um die Eine Macht kanalisieren zu können, müßt Ihr die Ter'Angreal-Artefakte aufsammeln, die überall in der Spielewelt verstreut sind oder in Truhen, Kisten und Fässern lagern. Insgesamt 40 verschiedene magische Fähigkeiten werden Euch dadurch verliehen. Ihr könnt zum Beispiel Feuerbälle ver-



Auf kurze Distanz kann man gleich mehrere Feinde mit „Chain Lightning" unter Strom setzen



In ihren Gemächern ist Elayna offensichtlich noch nicht zum Aufräumen gekommem



Mit dem Wirbelsturm-Zauber können wir Gegner eventuell sogar elegant über eine Brüstung hinaustragen

Was ist was im Rad der Zeit?

Aes Sedai: Eine Gilde von Zauberinnen, die ihre Hauptaufgabe darin sieht, den Dunklen König zu bekämpfen. Abgesehen davon sind die A.S. in verschiedene Fraktionen aufgespalten, die sehr wohl auch gegeneinander intrigieren. Ein stets heftig dementiertes Gerücht besagt, daß es eine geheime, schwarze Gruppierung gibt, die dem Dunklen König dient.

Amyrlin: Titel des Oberhaupts der Aes Sedai.

Angreal: Magischer Fokus, der in der Lage ist, den Fluß der Einen Macht zu verstärken bzw. besondere Zaubersprüche zu speichern.

Dunkler König: Der ultimative Bösewicht, der geborene Widersacher. Schlimmer als Sauron aus dem Herrn der Ringe. In ein ewiges Verlies verbannt.

Kinder des Lichts: Eine den Kreuzrittern vergleichbare, jedoch noch viel fanatischere, militärisch aufgebaute Sekte. Die abschätzig „Weißmäntel" genannten Kinder kämpfen gegen den Dunklen König, scheuen dabei aber vor Inquisition und Folter nicht zurück. Sie halten die Aes Sedai für Schattenfreunde.

Kurze Wege: Ein mystischer, magischer Irrgarten, der weit entfernte „Wegetore" in der wirklichen Welt miteinander verbindet und auf diese Weise große Distanzen extrem zusammenschrumpfen läßt.

Myrddraal: Auch Augenlose genannt. Kreaturen des Dunklen Königs, die aufgrund verschiedener besonderer Fähigkeiten (z.B. die der Tarnung) noch viel gefährlicher sind als Trollocs.

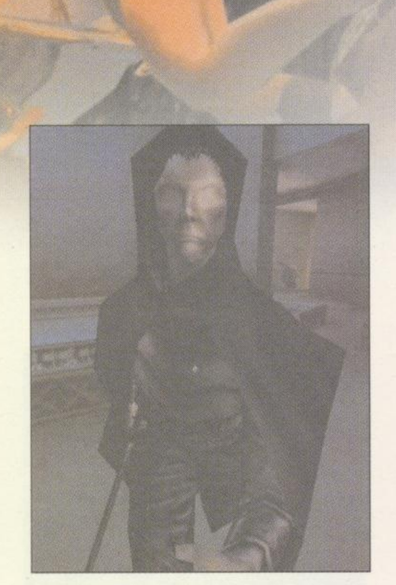
Shadar Logoth: Eine verfluchte, in Ruinen liegende Stadt – ihr Name bedeutet: „Der Ort, an dem der Schatten wartet"! Womöglich wartet er sogar auf Euch?

Schattenfreunde: Im Prinzip ganz normale Leute, die sich jedoch dem Dunklen König verschrieben haben und ihm gewissermaßen als Spione und Agenten dienen.

Trollocs: Quasi die „Fußsoldaten" des Dunklen Königs. Humanoide Kämpfer mit Tierköpfen.

Verlorene: Der Dunkle König wird von einem Konzil unsterblicher Menschen unterstützt, den sogenannten Verlorenen. Der im Spiel öfters erwähnte Ishamael gehört zu ihnen.

Weiße Burg: Das Hauptquartier der Aes Sedai. *jn*



Die augenlosen Myrddraal sind besonders lästige Kontrahenten

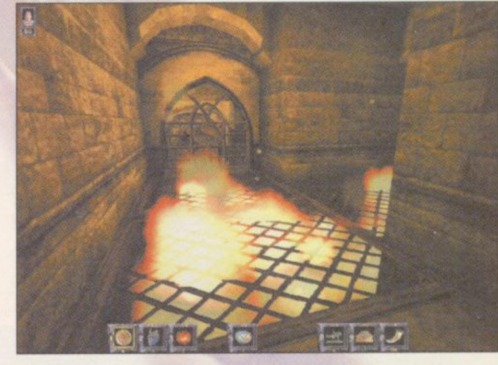
schießen, Erdbeben oder Wirbelstürme heraufbeschwören, Gegner einfrieren oder mit Elektrizität rösten und ihnen obendrein mit dem „Decay"-Ter'Angreal langsam die Lebensenergie entziehen. Außerdem seid Ihr in der Lage, ein Projektil auf die Reise zu schicken, das Widersacher automatisch verfolgt und bei Berührung explodiert. Von all den zur Verfügung stehenden Artefakten ist „Balefire" – ein Zauber, dessen Anwendung eigentlich den Aes Sedai zumindest in den Romanen nicht gestattet ist – sicherlich eines der mächtigsten. Dessen Wirkung läßt sich am ehesten mit der Durchschlagskraft einer Railgun vergleichen, wobei oftmals eine Entladung genügt, damit ein Kontrahent das Zeitliche segnet.



Der Trolloc will uns bestimmt nicht die Hand schütteln

Auch die Weißmäntel sind auf die Aes Sedai nicht gut zu sprechen

Mit den Ter'Angreal könnt Ihr aber nicht nur Angreifer das Fürchten lehren. Einige dienen Euch eher als Schutz, darunter diverse Schilde, die Euch für eine gewisse Zeitspanne gegen schädliche Umwelteinflüsse immun machen. Durch einen Heilzauber frischt Ihr zudem Eure Lebensenergie wieder auf, errichtet mit „Sever" eine Barriere zwischen Euch und dem Feind oder nehmt einfach das Aussehen eines Schergen an, um friedlich passieren zu können. Manche Fähigkeiten müssen teilweise sogar



Da wird es doch einem so richtig warm ums Herz!

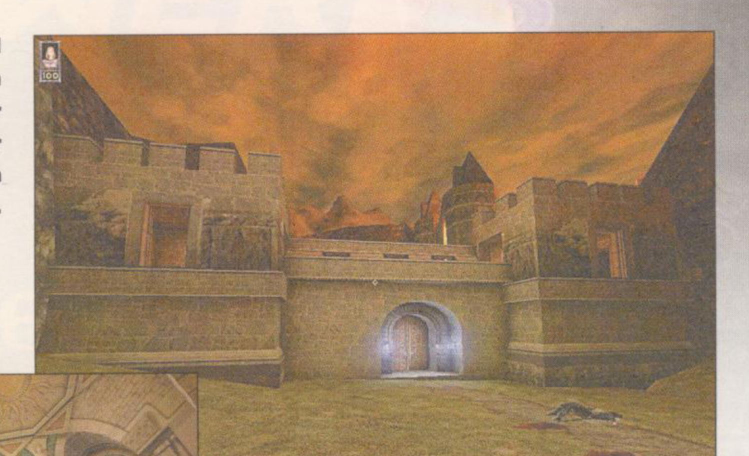
taktisch klug eingesetzt werden, um in ansonsten unerreichbare Gebiete vorzudringen. „Levitate" ermöglicht es Euch, durch die Luft zu schweben und ist somit zum Überwinden von Abgründen bestens geeignet. Durch „Swap Places" vertauscht Ihr dagegen mit einem zuvor anvisierten Geschöpf die Position. Eine Eurer Aufgaben im fortgeschritteneren Spielverlauf besteht beispielsweise darin, in die Festung der „Kinder des Lichts" zu gelangen. Die Tore sind verschlossen und deshalb müßt Ihr mit einem Feuerball den an der Außenmauer befestigten

Das Rad der Zeit: Hintergrund

Robert Jordans Romanzyklus vom Rad der Zeit umfaßt in der deutschen, beim Heyne-Verlag erschienenen Ausgabe mittlerweile über 20 Titel, die eine Neuauflage nach der anderen erleben. Kein Wunder, denn in dieser epischen Breite hat noch niemand den Konflikt zwischen Gut und Böse geschildert, wobei Jordan das Verdienst zukommt, daß er zwar ausgesprochen differenzierte Charaktere zeichnet, die Spannung aber dennoch nicht zu kurz kommen läßt.

Das Dilemma der Jordanschen Fantasy-Welt ist jedenfalls der „Dunkle König", die Antithese des „Schöpfers" und von diesem im Augenblick der Schöpfung in ein halb mystisches, halb reales Verlies verbannt. Vor Äonen wäre es ihm fast einmal gelungen, aus seinem Gefängnis zu entkommen, doch konnte eine Streitmacht von Zauberern (die „Hundert Gefährten") ihn wieder einschließen, unter Verwendung von unzerstörbaren Siegeln. Und unter Inkaufnahme umfassender Verheerungen und Zerstörungen... Das Rad der Zeit aber dreht sich, und es kommt eine Epoche, in der diese Siegel trotz allem schwächer werden. Der Dunkle König und die „Verlorenen" (seine Minister) sehen den Moment ihrer Freiheit nahen. Doch noch in einem anderen Punkt wiederholt sich die Geschichte: Lews Therin Telamon, legendärer Führer der Hundert Gefährten und als „Der Drache" bekannt, wird als Sohn eines Schäfers wiedergeboren – um, wie die Prophezeiungen weissagen, „die Welt noch einmal zu zerbrechen durch seine Wiederkehr ... und in der Letzten Schlacht dem Schatten die Stirn zu bieten."! *jn*

Die Tore sind verschlossen, doch irgendwie müssen wir in dieses Gemäuer hineinkommen können...



Die Interieurs in der Festung der Kinder des Lichts sehen wirklich atemberaubend aus



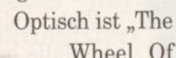
In Shadar Logoth müssen wir bis zum Morgengrauen überleben

Gong betätigen, so daß eine Wache alamiert wird. Taucht der Knabe auf, wendet Ihr den „Swap Places"-Zauber an und wechselt mit dem Ahnungslosen die Position. Während er nun verzweifelt nach einem Rückweg sucht, habt Ihr durch diese Aktion das Missionsziel schon fast erreicht.

Die KI der Monster und Widersacher zeichnet sich generell nicht durch einen besonderen Facettenreichtum aus. Prinzipiell attackieren Euch die Gegner erbarmungslos, sobald sie Euch entdecken, versuchen aber zumindest ansatzweise Euren Geschossen auszuweichen. Das Verhalten der „Weißmäntel" weicht etwas von diesem Schema ab: Sie wehren Eure Angriffe mit ihrem Schild ab, wobei die abprallenden Geschosse zu Euch zurückgelenkt werden. Durch das extrem agressive Verhalten der Monster entpuppt sich der Single-Player-Modus im leichtesten Schwierigkeitsgrad selbst für erfahrenere Spieler als eine durchaus ernstzunehmende Herausforderung.



Wenn das Spiegelbild lebendig wird, heißt es aufpassen!

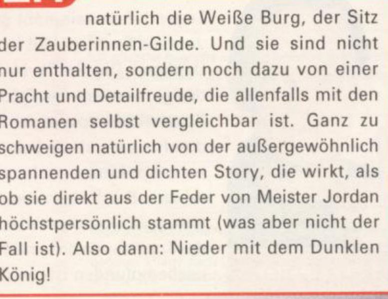


Optisch ist „The Wheel Of Time" ein wahres Fest für die Augen. Gerade die Interieurs der Festungen und Burgen wurden äußerst prachtvoll – unter Mithilfe eines Architekten – gestaltet. Ihr könnt Euch an reichhaltig mit Ornamenten verzierten Wänden, detailliert ausgestatteten Räumlichkeiten (bis hin zu kleinen Aquarien, offenen

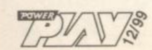
SUPER

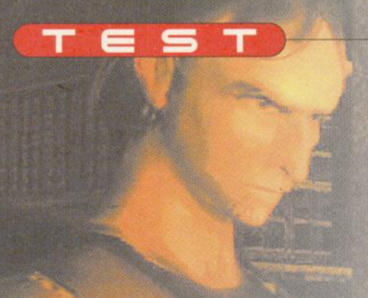


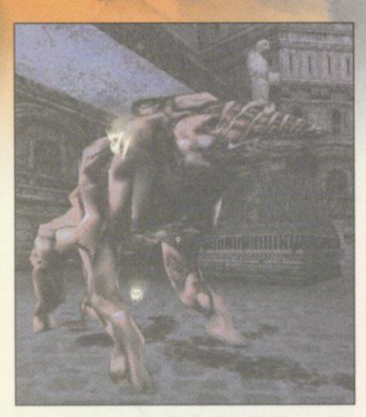
Joe Nettelbeck



Ich bin zwar nicht sicher, ob ich auf lange Sicht wirklich mit diesem Spiel zurechtkommen werde, da es zum Teil doch auf ziemlich schneller Action basiert. Aber ich werde es auf alle Fälle mit all meinen Kräften versuchen, weil es sich einfach um eine so unglaublich geniale und stimmige Umsetzung von Robert Jordans Rad-der-Zeit-Universum handelt. All die Schauplätze aus der Romanserie sind enthalten – die grauenhaften Ruinen von Shadar Logoth, das Labyrinth der Kurzen Wege, oder natürlich die Weiße Burg, der Sitz der Zauberinnen-Gilde. Und sie sind nicht nur enthalten, sondern noch dazu von einer Pracht und Detailfreude, die allenfalls mit den Romanen selbst vergleichbar ist. Ganz zu schweigen natürlich von der außergewöhnlich spannenden und dichten Story, die wirkt, als ob sie direkt aus der Feder von Meister Jordan höchstpersönlich stammt (was aber nicht der Fall ist). Also dann: Nieder mit dem Dunklen König!





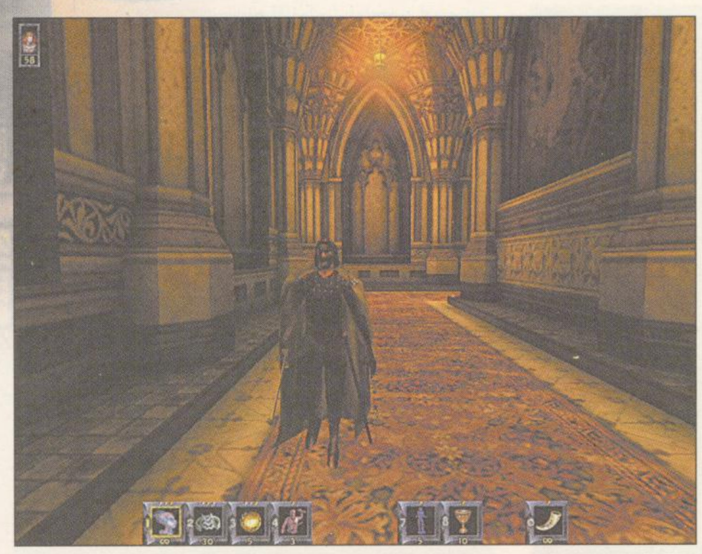


Dieses monströse Etwas begegnet uns erstmals in Shadar Logoth



Die Schweine sind heute wieder einmal sehr angriffslustig

Name:	The Wheel Of Time
Genre:	Action
Hersteller:	Legend Entertainment/GT
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 16; Modem, IPX, TCP/IP



In den Gängen der Weißen Burg treffen wir auch auf einige hilfsbereite Zeitgenossen

Kaminen und Himmelbetten) sowie ein generell sehr exzellentes Leveldesign sattsehen. Lichteffekte, Spiegelungen etc. verleihen dem Ganzen außerdem noch eine stimmige Atmosphäre. Von den Polygonfiguren hinterlassen vor allem die Kreaturen mit ihren rot glühenden Augen, die in den Ruinen von Shadar Logoth hausen, sowie das monströse Vieh, welchem Ihr dort ebenfalls begegnet, einen nachhaltigen Eindruck. Hinsichtlich der Grafik beweisen die Entwickler jedenfalls, zu welch visuellen Glanzleistungen die Unreal-Engine fähig ist.

Auch die Freunde von Multiplayer-Sessions werden nicht vernachlässigt. Zwei unterschiedliche Varianten stehen für erbarmungslose Gefechte im Internet oder über ein lokales Netzwerk zur Auswahl. Hinter der Bezeichnung „Arena" verbirgt sich dabei der obligatorische Deathmatch-Modus, wo jeder versucht, die Kontrahenten mit seinen magisch-martialischen Kräften ins Jenseits zu befördern. Etwas ganz Besonderes haben sich die Entwickler dagegen mit dem „Citadel"-Modus einfallen lassen. Hierbei gilt es, die Siegel der Gegenspieler zu erbeuten. Jeder besitzt außerdem eine Zitadelle, in der Ihr beliebig verschiedenartige Fallen plaziert, um Euch gegen unerwünschte Besucher zu schützen – „Dungeon Keeper" läßt grüßen! Gerade durch die zweite Variante ist „The Wheel Of Time" in puncto Multiplayer-Action eine willkommene Abwechslung zu der überwiegend auf Deathmatch ausgerichteten Konkurrenz. Leider erwies sich gerade dieses Feature in der uns vorliegenden Testversion noch als ziemlich instabil, so daß wir von einer Wertung abgesehen haben. *cis*



Der Trolloc wird uns garantiert nicht mehr ärgern

Minimum: PII266, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII400, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Beschleunigerkarte mit Voodoo3-Chipsatz

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
88%	88%

GRAFIK	87%
SOUND	84%
SPIELTIEFE	62%

SUPER

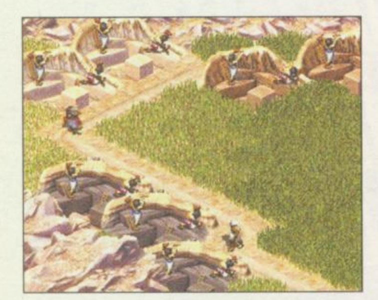


Chris Peller

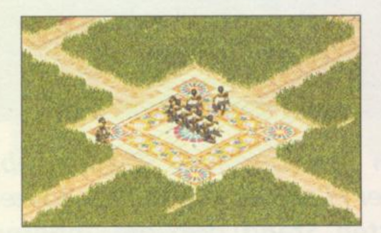
Legend Entertainment setzt Robert Jordans Fantasy-Welt in virtueller Hinsicht ein Denkmal. Die Grafik, insbesondere das Leveldesign, verdient das Prädikat „zauberhaft". Der Spielverlauf entpuppt sich im Single-Player-Modus durchaus als abwechslungsreich, da nicht nur nonstop Monsterscharen dezimiert werden müssen. Durch Ideen wie z.B. das Spiegelbild, das unverhofft lebendig wird und einen attackiert, oder das Tutorial, das dem Initiationsritus der Aes Sedai nachempfunden ist, wird das Gameplay davor bewahrt, in die Mittelmäßigkeit abzurutschen. Der clevere Einsatz mancher Ter'Angreal-Zauber sowie die intensive Atmosphäre und die starke Storyline sorgen für ein bravouröses Shooter-Erlebnis. Darüber hinaus haben sich die Entwickler mit dem „Citadel"-Modus etwas wirklich Neues einfallen lassen. Allein mit diesem Feature könnte sich „The Wheel Of Time" einen zusätzlichen Originalitätsbonus sichern. Hoffentlich läuft dieser Modus zumindest in der Verkaufsversion etwas stabiler.

Pharao

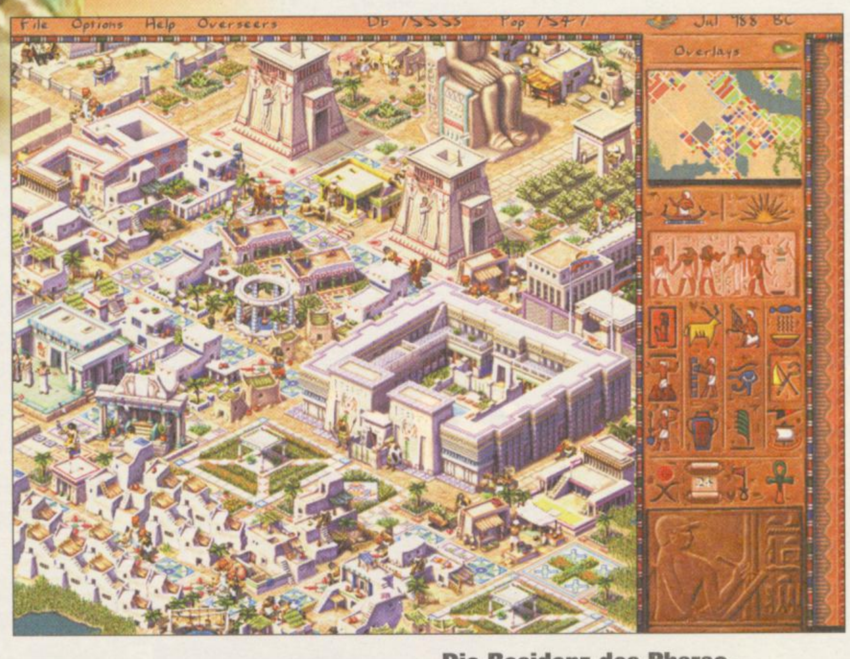
Der Fluch der Mumie? Spiel weiter, weiter, weiter!



Steinbrüche liefern Baumaterial und Handelswaren



Ein Festival erfreut Götter und Menschen. Letzteren könnt Ihr beim Tanzen zusehen.

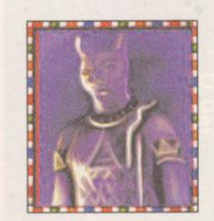


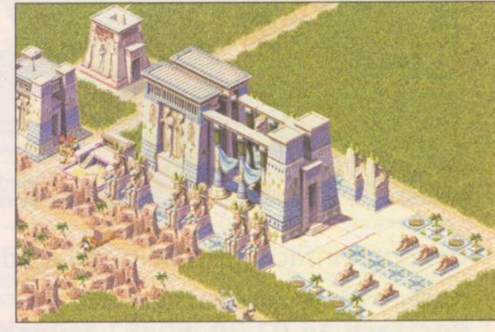
Die Residenz des Pharao. Prachtvolle Wohnhäuser, geschmückte Straßen und Gärten, florierender Handel und ehrfurchtgebietende Tempel



Die Berater des Pharao geben sowohl präzise wie auch farbenfrohe Auskünfte

Bis in die Steinzeit zurück führt uns Impressions neuestes aufbaustrategisches Freizeitabenteuer. Aber keine Angst, Ihr werdet dabei nicht mit der Maus Feuersteine bearbeiten müssen oder färbende Lehmklumpen zu Höhlenzeichnungen verarbeiten. Das will doch keiner! Statt dessen möchte man über Heere von Kriegern und Bauern gebieten und Entscheidungen von epochaler Tragweite fällen. Kein Problem. Wie uns gigantische Baudenkmäler aus dem antiken Ägypten vor viereinhalbtausend Jahren verraten, brachte das jährlich überschwemmte Niltal solchen Überfluß an Nahrung hervor, daß eine ganze Menge an Königen, Soldaten, Priestern, Managern und anderen Nichtstuern mit durchgefüttert werden konnten. Also genau das richtige Szenario für den Caesar-3-Nachfolger. Ihr werdet folgerichtig mit denselben Spielprinzipien wie im Aufbau Roms zu tun haben, allerdings nicht so militärisch-durchstrukturiert, sondern archaischer, frühzeitlicher, bunter. Anders gesagt: Das Spiel wurde nicht nur weiterentwickelt und mit weiteren nützlichen Features versehen, sondern erhielt eine Vielzahl an neuen Optionen. Die augenfälligste Neuerung ist dabei die jahreszeitliche Nilschwemme. Ihr seht den Strom im Hochsommer über die Ufer treten und die besonders fruchtbaren Flußniederungen überschwemmen. Dadurch werden sie zwar jedesmal wieder mit düngendem Schlamm angereichert, stehen aber für einige

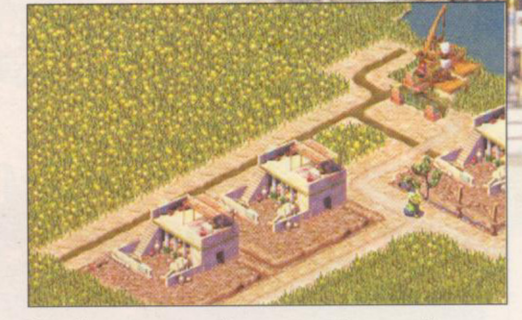




Diese Tempelanlage ist dem Gott der Ernten, Osiris, geweiht

Schöner sterben

Monate nicht zur Nahrungsmittelerzeugung zur Verfügung. Also wird das Wirtschaften mit dem wichtigsten Rohstoff, der Nahrung, um einiges komplexer. Ihr müßt mehr denn je auf ausreichende Lagermöglichkeiten achten, zumal die Ernte immer erst kurz vor der Nilschwemme eingebracht wird. Daneben fällt ziemlich schnell das Überangebot an Minen und Gesteinssorten auf. Ganz klar, wir sollen ja als hoffnungsvolle Jungpharaonen Verwaltung und Militärwesen mit links erledigen, während unser Hauptinteresse dem Errichten einer möglichst glanzvollen Pyramide gilt. Denn das ist es, was einem gestandenen Oberhaupt des Nilvolks zu Glück und Gelassenheit verhilft: zu wissen, wohin er dereinst sein müdes, mumifiziertes Haupt betten wird. Das ist der zweite große Unterschied zu Cäsars drittem Strategiekapitel: Es dreht sich in erster Linie nicht etwa um prunkvolle Städte und ruhmreiche Siege, sondern um einen möglichst schönen Tod. Das ist doch mal ein etwas anderes Spielziel, oder? Generell geht es um die hohen Tugenden der Aufbaustrategie: Ihr gebt Bauplätze für die Wohnhäuser vor und sorgt Euch um die Bedürfnisse Eurer Untertanen. Nahrung will beschafft sein – in der Neusteinzeit geht das noch mit Straußenjagd, wenig später werden bereits Felder bestellt – sowohl auf den Flutebenen des Nils als auch an höher gelegenen, fruchtbaren Flecken, die allerdings dann kunstvoll bewässert werden müssen. Feldfrüchte wie Feigen, Erbsen und Salat erhalten die Bevölkerung stark und arbeitswillig, dazu ist der Fluß reich an Fischen, die den Speisezettel weiter bereichern. Im Basar werden die Grundnahrungsmittel feilgeboten, dazu kommt recht schnell der Bedarf nach Tongeschirr, später Bier und schließlich Luxusgüter. Die Wasserversorgung wird über große Wasserstellen abgewickelt, von denen aus die Wasserträger ihre



Bewässerungsanlagen machen weitere Ackerflächen nutzbar



Zur Erntezeit eilen die Arbeiter mit dem Ertrag zu den Nahrungsspeichern, rechtzeitig bevor die Nilflut kommt

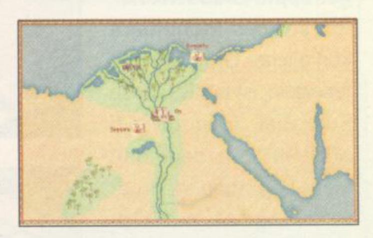
Besonders schön animiert: Hafenarbeiter holen die zappelnden Fische aus den Booten



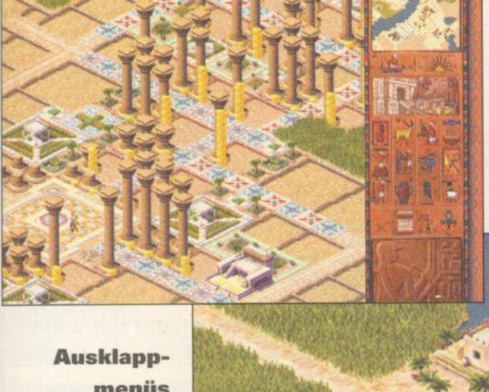
Handelsschiffe bringen Geld und Waren ins Land

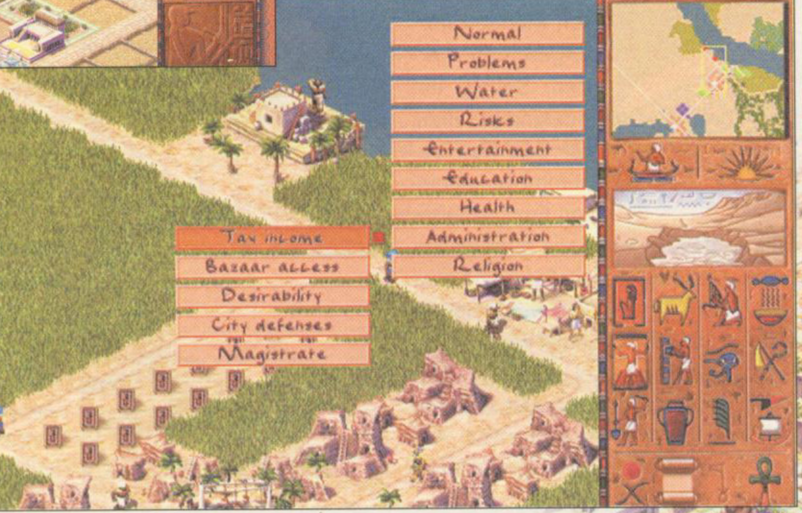


Blau blüht der Flachs, der das weiße Leinen liefert



Die Karte des Niltales zeigt Handelspartner und Feinde



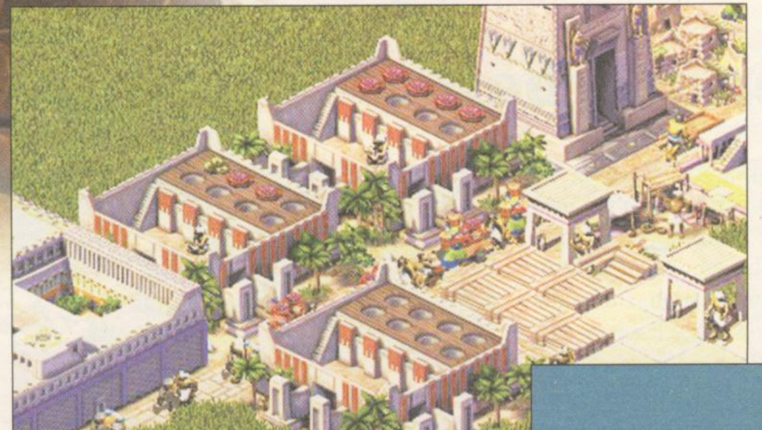


Ausklappmenüs verwandeln die Standardansicht in Spezialkarten, die Euch differenziert Auskunft geben



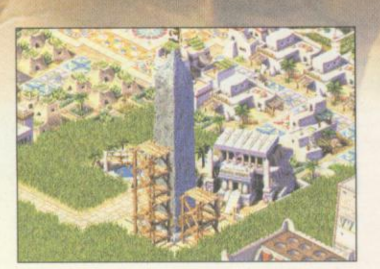






Vorratshaltung war schon damals unerläßlich

Fähren machen, wie Brücken, den Strom passierbar, wirken aber pittoresker



Der gerade aus Granit errichtete Obelisk wird mit Gerüsten versehen, damit die Steinmetze seine Oberfläche verzieren können

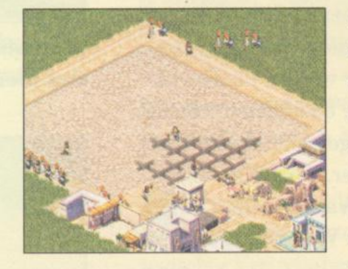


Tänzer, Gaukler und Musiker: ein antikes Vergnügungs-zentrum

Runden machen. Architekten, Feuerwächter und Polizisten wachen über die Ansiedlung, medizinische Versorgung muß gewährleistet sein und dazu dem Streben des Menschen nach Höherem entsprochen werden: baut Tempel! Diese sind den fünf Hauptgöttern Osiris, Ra, Ptah, Bast und Seth gewidmet, die allesamt ähnliche Funktionen erfüllen wie im Vorgänger und mit ihren Segnungen und Strafen ins Geschehen eingreifen. Die Versorgung aller Bedürfnisse erkennt Ihr direkt an den Wegen der verschiedenen Fußgänger, die leicht nach ihren Berufen zu unterscheiden sind. Alle Gebäude, die sie auf ihrem unermüdlichen Marsch passieren, sind auf längere Zeit mit Wasser, Nahrung, Waren oder Unterhaltung versorgt. Aber nicht nur das friedliche Siedeln gehört zu Euren Aufgaben. Es gibt ja auch eine Welt außerhalb der Stadtgrenzen. Das bringt zunächst Vorteile, da Handel zu Wohlstand führt und wichtige Güter importiert werden

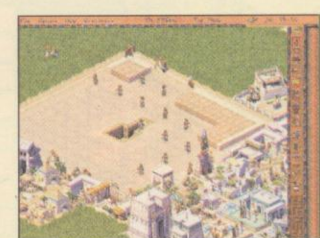


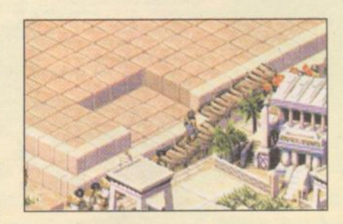
Die Pyramide



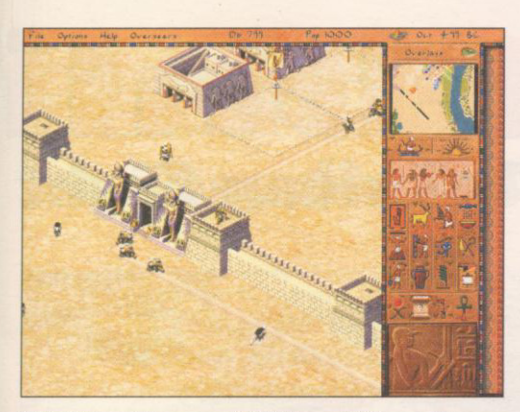


Das Wahrzeichen der ägyptischen Epoche ist das gigantomanische, getreppte Grabdenkmal. Ein solches Monument königlicher Größe zu hinterlassen, ist letztlich auch Euer Ziel. Aber zu früh dürft Ihr mit dem Bau nicht beginnen, denn er verschlingt, wie man sich leicht ausrechnen kann, eine Menge an Arbeitskräften und Ressourcen. Daher muß die Wirtschaft der eigenen Stadt bereits auf Touren sein, bevor das Oberhaupt an die Ewigkeit denken darf. Achtet zunächst auf einen Überschuß an tatkräftigen Helfern. Die Arbeitercamps bilden Arbeitslose zu vielseitig verwendbaren Hilfskräften aus. Wenn diese nicht auf den Feldern am Fluß gebraucht werden, stehen sie zum Bau des Grabdenkmals zur Verfügung. Die frühe Form eines Königsgrabs, die Mastaba, besteht noch aus gebrannten Tonziegeln, erst später werden Steinquader aus dem Fels gehauen, um darin den abgelebten Herrscher zu betten. Sowohl gewöhnlicher Fels für die Innenkonstruktion als auch edler weißer Kalkstein sollten bereit liegen und ständig in ungeheuren Mengen herangeschafft werden. Sobald ein geeigneter Platz für den Bau bestimmt ist, planieren Eure Arbeiter den Boden. Dann durchziehen sie den Bauplatz kreuz und quer mit Gräben, die wenig später mit Wasser gefüllt werden. Der Wasserspiegel gibt die Markierungen für die exakte Nivellierung des Geländes vor. Auf diese Weise kann der Bauplatz absolut gerade und ohne Abweichungen in den Fels gehauen werden. Das Wasser wird abgelassen, die Gräben mit Schutt gefüllt, und schon ist die Grabkammer in den Untergrund getrieben worden. Neben allen Steinvorräten muß aber auch einiges an Bauholz bereitliegen, sonst können die Baumeister keine Rampen errichten, um darauf die Bausteine auf die jeweils nächste Ebene zu bringen.





Emsig schaffen die Untertanen auf Schlitten die Steinquader ran und arrangieren sie kunstvoll zu aufeinandergetürmten Ebenen, bis das Werk vollendet ist. Richtet Euch aber darauf ein, daß eine solche architektonische Großtat nicht im Handumdrehen zu erledigen ist – Ihr müßt dafür schon ein paar Tage einplanen. Unserer Zeitrechnung, versteht sich.



Mächtige Tore und Wälle schützen die Stadt vor den Feinden



Ackerbau ist die Grundlage eines jeden Imperiums

können. Aber nicht nur freundliche Zeitgenossen wandern über die archaische Erde. Auch übellaunige Streitgesellen treten auf, manchmal sogar in Scharen, wenn nicht gar Armeen. Für diesen Fall heißt es, gerüstet zu sein. Barbaren überfallen plündernd die Dörfer, und bei einem ins Bodenlose gefallenen Ansehen schicken durchaus einmal andere ägyptische Städte Strafexpeditionen aus. Numider, Mitanni, Assyrer und Libyer fallen ins Niltal ein, um sich blutige Nasen zu holen. Eine Kombination von Infanterie, Bogenschützen und Streitwagen in Verbindung mit einem geschickten Feldherren läßt ihnen keine Chance. Anders als in Caesar 3 ist die Kontrolle über die eigenen Heerscharen nicht mehr rein indirekt. Die stolzen Kriegsschiffe dürft Ihr nun selbst dirigieren und sie den feindlichen Wasserfahrzeugen entgegenschicken, damit sie den Feind buchstäblich in Grund und Boden rammen.

Um es zusammenzufassen: Impressions hat hier einen würdigen Nachfolgen für den preisgekrönten dritten Caesar produziert. Sämtliche Eigenschaften sind verbessert worden, die Grafik noch etwas knuddeliger (und sehr stimmig), die Steuerung verfeinert. Ihr könnt jetzt zum Beispiel den Märkten Anweisung geben, nur bestimmte Waren einzukaufen, so ist es möglich, extrem teure Luxusartikel ausschließlich in hochentwickelte Wohngebiete zu leiten. Durch fünf wählbare Schwierigkeitsgrade findet jeder Spieler sein persönliches Niveau echter Herausforderung und ein Karteneditor erhält das Prinzip noch über die dreiteilige Kampagne hinaus frisch. *fe*



Steinvorräte für alle Ewigkeit

Minimum: P 166, 32 MB RAM, 4 x CD, 1 MB Grafik
Empfohlen: P 300, 64 MB RAM, 4 MB Grafik



Das mächtige Kriegsschiff. Es nimmt exakte Befehle entgegen

Feigen, Salat und Flachs in Hülle und Fülle

Nach zwei Tagen Spielzeit ist diese Pyramide immerhin zu 50% fertig

Name	Pharao
Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Impressions/Havas
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

SUPER

Gut gemacht! Im wesentlichen haben die Entwickler das ohne jeden Zweifel bewährte Spielkonzept von Caesar 3 verwendet und noch etwas verfeinert. Zusätzliche Einstellmöglichkeiten verbessern das Spiel tatsächlich, das Thema Ägypten bringt außerdem genügend neue Elemente ein, so daß Pharao auch für erfahrene Caesar-3-Strategen niemals langweilig wird. Für alle Aufbaufreunde ist es der perfekte Zeitvertreib für die kommenden langen, dunklen Winterabende. Ein wirklich erwähnenswertes Detail ist der zu jeder Mission neu einstellbare Schwierigkeitsgrad. Das fehlte einfach beim Vorgänger, der vor Erscheinen des Patches wirklich gemein schwer war und gerade für weniger erprobte Imperatoren reichlich frustrierend. Das passiert jetzt nicht mehr. Jetzt könnt Ihr eine absolvierte Mission noch mal mit höherem Schwierigkeitsgrad durchspielen und so Eurer Dynastie zu mehr Ruhm verhelfen. Und selbst das macht angesichts der ausgesprochen guten Spielbalance noch richtig Spaß. Es lebe der Pharao!

Fritz Effenberger

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
88%	–

GRAFIK	79%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	78%

Flight Unli

American Sight

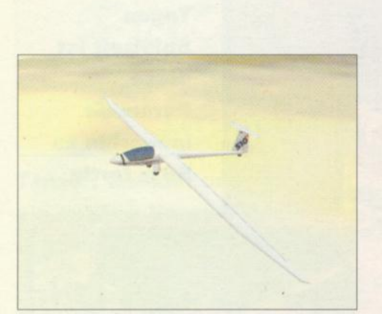
Zur Zeit boomen die zivilen Flugsimulationen. Looking Glass hat sich nun an einem Nachfolger der „Unlimited"-Story versucht...

Deutlich erkennbar: die Zeitgemäße Bestückung der Maschine mit MGs!



Eines der wenigen Highlights des Spiels: der Nachtflug. Cockpit-Grafik einfach Super!





Der „Stemme" Motorsegler ist besonders interessant. Mit ihm starten wir direkt zwischen mehrstrahligen Linienmaschinen von der Piste eines Großflughafens...!?



Aus der Vorgänger-Version übernommen: Das Trainer-Cockpit

Looking Glass schwingt sich zusammen mit Electronic Arts wieder in die Wolken! Zum dritten Mal heißt es „Ohne Limit fliegen" – frei übersetzt. Offenbar sehr frei, denn das Limit findet sich wie in den beiden Vorgängern enorm schnell. Nämlich wiedermal dann, wenn der PC-Pilot nach Flughäfen sucht, die nicht in Amerika liegen! Genauer gesagt, es gibt auch dort insgesamt nur 42 Flughäfen, wovon 34 bessere Sandpisten sind. Letztere haben keine Boden-Überwachung – also bleiben nur acht, bei denen man den Funkverkehr so richtig genießen kann. Dort ist es dann auch möglich, mit VORs zu navigieren, ILS-Freigaben einzuholen und Instrumentenflug durchzuführen. Die Kommunikation erfolgt lobenswert einfach über ein Menü, das etwas an das Frage-Antwort-System eines Rollenspiels erinnert – dazu später mehr. Leider sind die rein englischen Durchsagen fernab der Realität, denn alle Maschinen haben z.B. die Rufzeichen-Kennung „LG" – für Looking Glass. Auch die Bezeichnung „Looking Glass Avionics" ist ein fester Bestandteil jedes Boden-Funkverkehrs. Das zeugt zwar von einem gesunden Selbstbewußtsein der Programmierer, gehört aber definitiv in keine Flugsimulation, die ernstgenommen werden will...

Ooops – nicht einmal die „Fokker DR-1" wurde vergessen. Auch mit ihr stellen wir uns zum Start in die Warteschlange – direkt hinter eine Boeing 747...

Wir haben das Spiel für Euch mit der Maximal-Installation (1,9 GByte) unter Windows 98 (Standard) auf einem P-III/500 mit 384 MByte RAM und einer Voodoo3-3000 Grafikkarte getestet. Es wurde die höchste Auflösung (1024x768) eingestellt und alle verfügbaren Darstellungsoptionen auf den Höchstwert gesetzt. Den Sound entlockten wir einer SoundBlasterLive-Vollversion. Für alle Geräte wurden die jeweils neuesten verfügbaren Treiber (Stand 22.10.99 = Testzeitpunkt) installiert – inclusive Direct-X 7. Aber was ist den nun eigentlich so neu in „Flight Unlimited III"? Naja – viel jedenfalls nicht! Die auffälligste Neuerung ist ohne Zweifel die Größe des Programms. Obwohl die San Francisco-Szenerie nicht mehr dabei ist (!), wurde das Programm deutlich dicker. Ganze 1,9 GByte müssen für die empfehlenswerte Maximal-Installation investiert werden. Wer die „Flight Unlimited II" Vollversion-CDs besitzt, kann



Mit der zweimotorigen „Windhawk" machen wir einen Ausflug in die Berge

mited III

seeing, die Dritte...



San Francisco von dort hinzufügen, was das Ganze dann auf ca 2,1 GByte aufbläst. Einzelheiten dazu im Kasten „Installation und Konfiguration“.
Die fünf Flugzeuge aus „Flight Unlimited II“ wurden unverändert übernommen und fünf weitere hinzugefügt. Diese neuen Maschinen unterscheiden sich jedoch vom optischen Outfit her nicht von den bisherigen. Qualitativ stark verbessert wurde lediglich die Darstellung der Cockpit-Instrumente in den „Neuanschaffungen“ – hier kann sogar von Realitätsnähe gesprochen werden. Doch in der Außenansicht machen dunkelgrau-undurchsichtige Fenster, kantig-pixelige Flugzeugtexturen und Grafikfehler bei beweglichen Teilen dies wieder zunichte. Beispiel 1: Beim Einklappen des Fahrwerkes der „Mustang“ sieht man aus mehreren Blickrichtungen die Räder auf der Tragflächen-Oberseite durchschlagen – autsch! Beispiel 2: Allen Maschinen gemeinsam sind die sich nicht drehenden Räder – auch wenn das Flugzeug über die Piste rollt (dafür gibt's aber gelenkte Bugfahrwerke)...



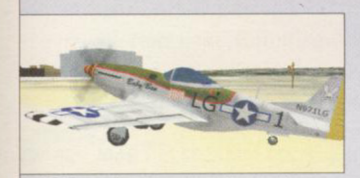
Sogar Amphibienflugzeuge sind vertreten – die „Renegade“ hebt ab...

Die „Muskrat Seaplane“ ist ebenfalls ein Amphibienflugzeug – auch sie kann vom Festland aus starten...



Hinter den „Spezialkursen“ verbergen sich vorgefertigte Flüge. Für Anfänger nicht zu empfehlen!

Installation und Konfiguration

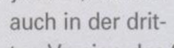


Eine „P51D-Mustang“ darf natürlich nicht fehlen. Schade nur...



...daß sie in der Luft genauso spielzeughaft aussieht wie am Boden

Die Installation erinnert ein wenig an das Diskettenwechsel-Zeitalter. Will man die Voll-Installation durchführen, werden alle drei CDs benötigt, die dann abwechselnd eingelegt werden müssen. CD1, CD2, nochmal CD1, CD3 und wieder CD1 – geschafft! Denkste! Der User wird freundlich darauf hingewiesen, daß er, wenn er auch über San Francisco seine Runden drehen will, noch die beiden CDs der Vorgänger-Version braucht. Aber halt: Hat er „Flight Unlimited II“ damals eventuell mit einem Joystick oder einem anderen Bundle (völlig legal) gekauft, wird er trotzdem auf „Frisco“ verzichten müssen. Es werden NUR die CDs der Vollversion und keine OEMs vom Installationsprogramm akzeptiert. Wer die „Flight Unlimited II“-CDs nicht hat, wird aber trotzdem seinen Speicherplatz los – schon ohne das San Francisco-Szenario benötigt die Voll-Installation satte 1,9 GByte – sie läuft dann jedoch komplett von der Festplatte, ohne jedesmal die CD einlegen zu müssen. Teil-Installationen sind ab 300 MByte möglich, sorgen jedoch sogar auf schnellen Systemen (PIII-500/384 MB) zu erheblich längeren Ladezeiten der einzelnen Terrains. Die Hardware-Beschleunigung ist zuschaltbar, eine Wahlmöglichkeit zwischen D3D und Glide/OpenGL besteht nicht. Ferner bieten die Grafik-Optionen: Perspektiv-Korrektur, „Berge am Horizont“ und „Sonne- /Mondeffekte“. Hier kann jedoch nicht die Stärke der Effekte an ein System individuell angepaßt, sondern nur zwischen „EIN“ oder „AUS“ gewählt werden. Etwas komfortabler geht´s dann bei Gammakorrektur, Bodendetails, Sichtweite und Gebäudedichte zu – hier gibt es Schiebe-Regler. An Grafik-Auflösungen werden lediglich 640x480, 800x600 und 1024x768 angeboten – Farbtiefen-Einstellungen fehlen. Auch die Sound-, Flugzeug- und Wetter-Einstellungen sind derart spartanisch ausgeführt. Das Unverständlichste ist jedoch, warum auch in der dritten Version des Spiels weder Tastatur noch Steuergerät frei konfiguriert werden können. Jedes aktuelle Spiel bietet doch zumindest mehrere definierte Steuerungsbelegungen zur Auswahl an. Bei „Flight Unlimited III“ ist der Spieler auf die von Looking Glass diktierten Belegungen angewiesen – programmiertechnische Bruchlandung! Aber dieser Mißstand existiert ja schon seit der ersten Version – vielleicht sollten wir uns daran gewöhnen...

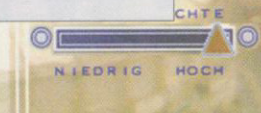


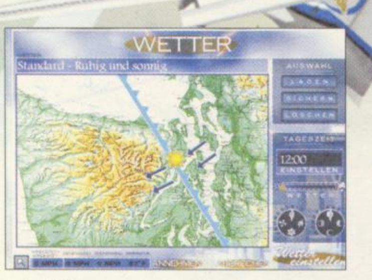
Die absolute Bruchlandung: das Cockpit der „P51D-Mustang“ – peinlich!



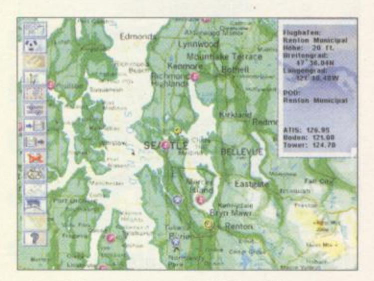
Auch eine „P51D-Mustang“, aber aus dem Combat Flight Simulator von Microsoft. Diese Bilder zeigen deutlich, daß heutzutage wesentlich mehr machbar ist als das, was FU III zu bieten hat!







Die Wettereinstellungen sind einfach – Symbole erleichtern die Auswahl...



Der Flugplaner-Bildschirm. Unübersichtlich und viele Symbole ohne Popup-Erklärungen. Ohne Handbuch schwer bedienbar.



In der Flughafen-Auswahl kann der Abflugpunkt ausgesucht werden. 42 Airports stehen zur Wahl.

Name	Flight Unlimited III
Genre	zivile Flugsimulation
Hersteller	Looking Glass/EA
Schwierigkeit	einfach/mittel
Preis	100 Mark
Steuerung	Joystick, Tastatur, Maus, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein



Die Wasserung der Renegade. Wie im ganzen Spiel keine Schatten, kein einziger Wasserspritzer, keine Wellen...

Wer richtig viel Geld hat, fliegt mit einem Charter-Jet zum Termin.



Bei der „Fokker DR-1" wird das besonders unangenehm spürbar – man rutscht mit stehenden, obendrein achteckigen Rädern über die Piste. Schatten gibt es gar keine – weder von Flugzeugen, noch von Gebäuden. Diese „alten" Fehler und die Tatsache, die San Francisco-Szenerie 1:1 aus der Vorgänger-Version verwenden zu können verdeutlichen, daß an der Grafik-Engine in „Flight Unlimited III" kaum etwas geändert wurde. Schade, denn dadurch ist die damals revolutionäre grafische Qualität dieses Spiels aus heutiger Sicht völlig überholt und nicht mehr konkurrenzfähig. Doch es gibt auch Pluspunkte: So richtig neu und bei PC-Flugsimulationen bisher einmalig, ist nämlich die „Interaktive Echtzeit-Flugkontrolle". Es ist eine virtuelle Kommunikation zwischen dem Piloten und der Bodenkontrolle. Je nach abgesetztem Funkspruch reagiert der Tower entsprechend mit echter KI! Die Funksprüche stehen in einer Liste zur Auswahl, ähnlich wie bei Rollen- und Adventure-Games. Auch neu sind die stark erweiterten Wettereinstell-Möglichkeiten. Nur haben auch diese wie alle Einstell-Optionen – immer gemessen am momentanan Standard – einen eher spielzeughaften Charakter.

Daß das bei gleicher Programmgröße auch ganz anders geht, bewiesen in letzter Zeit gleich mehrere Hersteller. So die erst vor wenigen Monaten veröffentlichte High-End-Flugsimulation „Fly!" aus dem Hause Take2 beispielsweise. Zwar ist auch sie im „schlimmsten Falle" etwa 2 GByte groß, aber dafür mit weltweiter Szenerie und einer immerhin fünfstelligen Zahl (!) an verfügbaren Flughäfen! Die Gelände dieses Programms sind topografisch bisher unübertroffen genau, die Flugzeuge maßstäblich exakt und nahezu fotorealistisch. Von der sichtbaren Federung der Fahrwerke bis hin zu realistisch verzerrten Schatten je nach Stand der Sonne u.s.w. bleiben keine Wünsche offen. Ebenso auch Microsofts „Combat Flight Simulator". Er erschien noch einige Zeit vor „Fly!" und zeigt, wie's gemacht werden kann. Die Screenshot-Vergleiche der „P51D-Mustang" machen deutlich, was momentan „State of the Art" ist. Trotz seiner absoluten Spitzen-Grafik kommt der „CFS" sogar mit nur 279 MByte aus! Vielleicht sollten die Looking Glass-Programmierer sich diese Flugsimulationen mal ansehen – bevor sie an das vierte Versionsnummern-Update von „Flight Unlimited" denken... *tz*

Mindestanforderung: P 233 MMX, 32 MB RAM, 300 MB Harddisk, 4 x CD, DirectX 6.1
Dringend empfohlen: P-II 400, 64+ MB RAM, Voodoo3-Karte, 2,1 GB Harddisk, 8x CD-ROM



Das Cockpit des Beech-Jet 400. Übersichtlich und recht gut grafisch umgesetzt...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
61%	–

GRAFIK	65%
SOUND	59%
SPIELTIEFE	15%

NA JA

Thomas Ziehbart

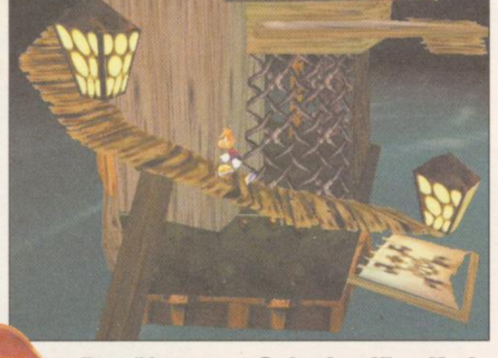
Flight Unlimited III ist ganz nett zu spielen. Wer aber eine ernstzunehmende Flugsimulation erwartet, wird von diesem (für heutige Verhältnisse peinlichen!) dritten Aufguß schwer enttäuscht. Unvorstellbar, daß so wenig Grafik- und Flug-Realismus in der Vollinstallation fast 2 GByte (!) fressen! Und das für nur wenige amerikanische Szenarien. Wer z.B. in San Francisco fliegen will, benötigt obendrein noch die Vollversion (OEMs werden nicht erkannt!) vom Vorgänger „Flight Unlimited II". Gerade in letzter Zeit zeigen doch Hersteller wie Take2 mit „FLY" oder Microsoft mit „Combat Flight Simulator" und dem neuen „Flight Simulator 2000", was der heutige Stand der Technik ist. In realistischen Global-Szenerien fliegen, Flugzeug-Texturen ohne pixelige Sägezahn-Ränder - alles unter 2 GByte! Ganz zu schweigen vom Flugverhalten der Maschinen. Spielzeug ist das einzige, was mir dazu einfällt. Mein Tip: anspruchsvolle Flusi-Fans machen im Geschäft einen riesen Bogen um diese Schachtel.


DANGER
EYE PROTECTION
REQUIRED
WWW.GZONE.DE

Raym
The Great

Ein Held ohne Arme und Beine tritt in die Fußstapfen von Mario & Co.

Auf der Steinplatte können die Lavamassen Rayman nichts anhaben

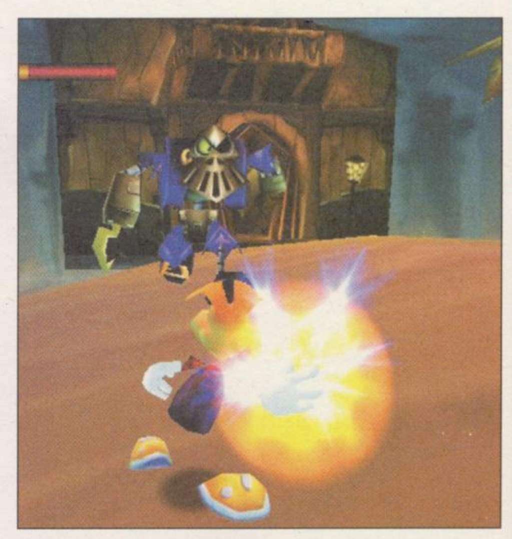


Des öfteren muß der knuffige Kerl einen Spurt hinlegen

Böse Piraten haben Raymans Heimatwelt ins Chaos gestürzt. Unter der Führung von Kapitän Klingenbart zersprengten die Fieslinge das Herz der Welt in 1000 Lums, die in alle Himmelsrichtungen verstreut wurden und versklavten die friedliebende Bevölkerung. Auch Rayman wurde in eine Zelle auf einem Gefängnisschiff gesteckt. Dem Draufgänger glückt jedoch die Flucht, und er muß nun seine Freunde befreien sowie die Piraten vertreiben. Damit er die Schergen besiegen kann, ist er manchmal nicht nur auf die Hilfe seiner Kumpel angewiesen, sondern muß außerdem den mächtigen Polokus, den Geist der Welt, aus seinem Schlaf erwecken. Dies gelingt ihm allerdings nur mit Hilfe von vier magischen Masken, die es im Laufe des Spiels zu finden gilt.

Und so turnt der arm- und beinlose Held, dessen Hände und Füße trotzdem unsichtbar mit seinem Körper verbunden zu sein scheinen, durch die verschiedenartigsten Landschaften. Er hüpft von einer Plattform zur nächsten, schlägt Purzelbäume, hangelt sich an Ranken und Kletterseilen entlang, taucht durch Unterwasser-Regionen und rutscht glatte Oberflächen oder Sturzbäche hinab. Mit seiner Faust kann er außerdem magische Geschosse abfeuern (deren Durchschlagskraft sich im fortgeschritteneren Spielverlauf noch verstärken läßt) und damit Widersacher beharken oder Schalter aktivieren. Sobald Rayman die Fee Ly aus ihrem Gefängnis befreit hat, ist er obendrein in der Lage, sich mit der magischen Energie seiner Faust an den lilafarbenen Lums-Ringen festzuhalten und zu ansonsten unerreichbaren Ebenen zu schwingen. Auch unüberwindbare Abgründe sind für den Wunderknaben kein Problem, kann er doch im Sprung seine Haare zu einem Propeller verwandeln und somit sicher zu weiter entfernten Ebenen gleiten.

Nachdem Ihr Euch im ersten Level mit der Steuerung des liebenswerten Charakters mittels der Tips von Murfy, einem hilfsbereiten kleinen Kerl, vertraut gemacht habt, landet Ihr in der Halle der Türen. Von dort aus sind nacheinander alle weiteren Regionen zugänglich. Um manche Areale aufsuchen zu können, benötigt Ihr jedoch eine gewisse Anzahl von gelben Lums, die Ihr während Eurer Streifzüge durch die verschiedenen Gebiete einsammeln müßt. Außerdem empfiehlt es sich, in den Spielabschnitten die Käfige zu zerstören, um dadurch deren Energie freizusetzen. Immer wenn Rayman 10 Behältnisse dieser Art mit Hilfe seiner magischen Faust zertrümmern konnte, vergrößert sich nämlich sein Energiebalken. Gelingt es Euch, in einem Level alle gelben Lums einzusacken und sämt-



Die magische Faust unseres Helden gewinnt an Power

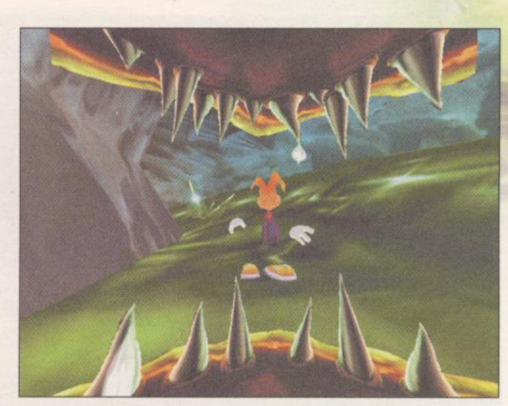


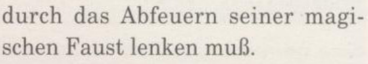
Die Piranhas sind ziemlich lästig

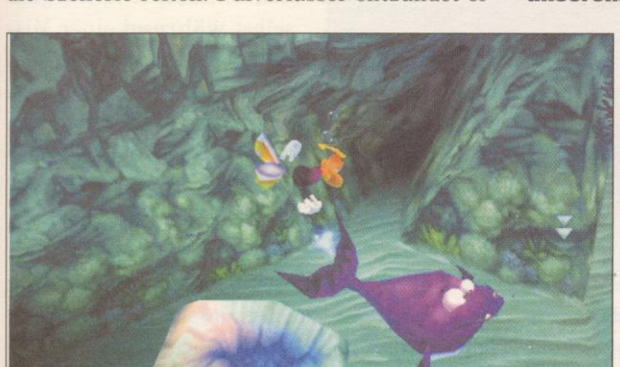
an 2

Escape

liche Käfige zu zerstören, werdet Ihr in eine Bonus-Runde katapultiert. Dort müßt Ihr dann beispielsweise als Baby-Globox ein Wettrennen gegen einen Robo-Piraten gewinnen, um von einer niedlichen Fee ein Goodie zu ergattern. Gelegentlich nutzt der quirlige Kerl auch ein paar ausgefallenere Fortbewegungsmethoden, um die Spielabschnitte zu bewältigen. So durchquert er die Sümpfe, indem er im Schlepptau der Schlange Ssssam Wasserski läuft. Hat Rayman herausgefunden, wie er die zweibeinigen Granaten zähmt, kann er auf dem Rücken dieser gefährlichen Geschosse durch die Szenerie reiten. Pulverfässer entzündet er dagegen kurzerhand an Fackeln, um in Baron Münchhausen-Manier durch Höhlenlandschaften zu fliegen. Abgesehen davon dienen die in manchen Gegenden wachsenden blauen Beeren nicht nur als Wurfgeschosse, um den tumben Robo-Gorillas die Sicht zu rauben, auf ihnen kann Rayman auch Lavaseen überqueren, ohne daß seine schicken gelben Turnschuhe Feuer fangen. Gerade das Manövrieren auf diesen Früchten erfordert allerdings einiges an Geschick, da der Held den Untersatz nach dem Rückstoßprinzip durch das Abfeuern seiner magischen Faust lenken muß.

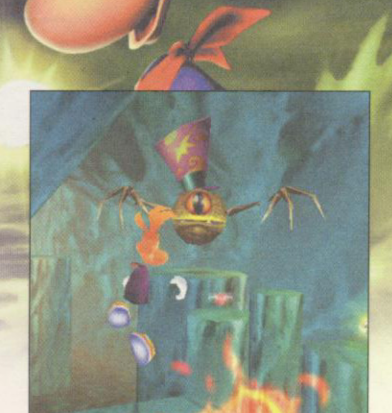



Ein ziemlich garstiges Geschöpf ist unserem Helden auf den Fersen


Rayman hat Carmen, den Wal, befreit

Neben der phantasievollen, zauberhaften Grafik und dem abwechslungsreich konzipierten Gameplay sind vor allem die skurillen, vortrefflich animierten Geschöpfe eine der großen Stärken von Raymans erstem Abenteuer in einer komplett dreidimensionalen Spielewelt. Außer dem Titelhelden scheinen auch die anderen Geschöpfe, wie der ängstliche Globox, das Muskelpaket Clark, Murfy, die „fliegende Enzyklopädie", oder die putzigen Kleinlinge so etwas wie Persönlichkeit zu besitzen. In Verbindung mit den in den Spielverlauf eingestreuten Zwischensequenzen, welche mittels der Spieleengine realisiert wurden, erreicht das farbenfrohe Jump'n'Run-Spektakel so beinahe schon das Flair einer gelungenen Zeichentrickfilmproduktion. *cis*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 4x CD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD


Diesem einäugigen Kerl begegnet man in der Höhle der Alpträume


Rayman hat die erste von insgesamt vier magischen Masken gefunden

Name:	Rayman 2 - The Great Escape
Genre:	Jump'n'Run
Hersteller:	Ubi Soft
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	–

SUPER

Chris Peller

Rayman und seine Freunde muß man einfach in sein Herz schließen! Die Grafik ist wunderhübsch, die Charaktere herzig und das Spielprinzip wird obendrein durch wilde Verfolgungsjagden sowie witzige Racing-Einlagen (z.B. der Ritt auf der zweibeinigen Granate) aufgelockert. Sicher, der sehr hohe Niedlichkeitsfaktor spricht vor allem jüngere Spieler an, doch durch die überzeugende Präsentation und das abwechslungsreiche Gameplay können sich auch ältere Semester für „Rayman 2 – The Great Escape" begeistern.

Leider ist der Titel aber nicht rundherum perfekt. Teilweise ungünstige Kameraperspektiven lassen sich noch verschmerzen, da man den Blickwinkel manuell justieren kann. Etwas nerviger ist dagegen, daß der Spielfluß durch Lade-Bildschirme unterbrochen wird, wenn man in eine neue Region vorgestoßen ist. Schade ist auch, daß man die Steuerung nicht seinen eigenen Wünschen entsprechend konfigurieren kann. Letzteres Manko soll – laut Ubi Soft – immerhin nachträglich durch einen Patch behoben werden.

SPIELSPASS

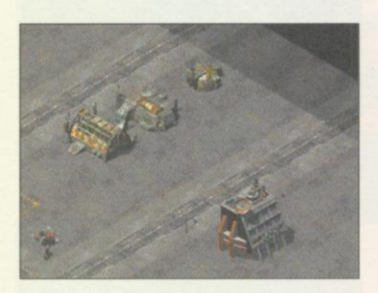
SOLO	MULTI
85%	–%

GRAFIK	85%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	57%

Mech Com

Mechkriege

Fortsetzungen erfolgreicher Titel gehören zum Alltag. Auch der strategische Zukunftskrieg der inneren Sphäre bekommt nun seinen zweiten Akt.



Ziel ist diese feindliche Basis. Meist gibt es mehrere Teilaufgaben.



Detaillierte Missionsbriefings liefern alle vitalen Informationen



Eine gegnerische Patrouille verabschiedet sich

Veteranen erinnern sich: Der Planet **Port Arthur** mußte erobert werden. Ein langer und erbitterter Krieg führte unter zum Teil starken Verlusten zum lang ersehnten Ziel.
Doch die Probleme reißen nicht ab. Und der verhaßte **Smoke Jaguar Clan** gibt so schnell nicht auf. Teile der Invasionsarmee können sich auf einen verlassenen Außenposten der Inneren Sphäre zurückziehen und bauen alsbald ihre Stellungen aus. Feindliche Außenposten im eigenen Territorium sehen Eure Vorgesetzten natürlich nicht gerne und so wird ein Einsatzkommando zur Befreiung des Planeten **Cermak** ausgesandt. Abermals dürft Ihr Eure unerschütterlichen Fähigkeiten als **Mech Commander** unter Beweis stellen.



Feuerwerke markieren unseren Weg der Verwüstung

Missiondisk einmal anders

Während zusätzliche Missionen oder Kampagnen, separat vom Hauptprodukt getrennt, günstig angeboten werden, gehen Hasbro/Mircoprose einen anderen Weg. Die Verkaufsversion beinhaltet das Vollprodukt inklusive aller veröffentlichen Patches und Bugfixes. Der neue Feldzug um den Planeten **Cermak** sowie neue Waffen und Chassis wurden nahtlos integriert. Beim Start weist im Hauptmenü eine zusätzliche Schaltfläche auf die zwölf neuen Missionen hin. Doch es gibt noch weitere Änderungen. Zum einen könnt Ihr nun den Schwierigkeitsgrad selbst **während** einer Mission neu bestimmen. Wem die Herausfoderung zu groß erscheint, muß also nicht noch einmal von vorne beginnen. Die Designer haben sich die Mühe gemacht und am Bedieninterface ein wenig gefeilt. Neu hinzugekommen ist unter anderem das Waypoint-System. Gerade bei größeren Distanzen oder gar vorhandenen, feindlichen Minenfeldern lassen sich die Mechs nun präziser durch das Gelände steuern.

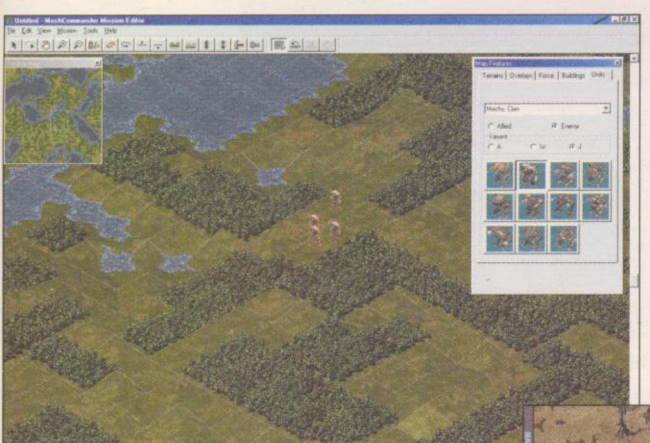
Waffenkontrolle auf neue Art

Eine weitere Neuerung besteht in der Möglichkeit, Euren Piloten explizit den Befehl zu erteilen, Gegner nur mit Waffen ohne Munitionsverbrauch zu attackieren. In diesem



mander Gold

generalüberholt



Durch den Editor könnt Ihr Eurer Kreativität freien Lauf lassen – außerdem läßt er sich komfortabel bedienen



Nach und nach locken wir die Gegner in eine Falle

Modus kommen dann beispielsweise nur Laser oder Flammenwerfer zum Einsatz. Wie die Flammenwerfer allerdings ihre heiße Fracht produzieren, ohne auf einen Tank zurückzugreifen, konnten wir selbst nach ausgiebigem Studium des Handbuchs nicht erklären. Leider wurde die neue Funktion nicht konsequent umgesetzt. So seid Ihr gezwungen, für jedes neue Ziel den Modus erneut zu aktivieren. Ansonsten feuern die Stahlkolosse wieder aus allen Rohren ohne Rücksicht auf schwindende Munitionsvorräte. Um aufkommender Langeweile nach durchspielten Kampagnen vorzubeugen, legten die Entwickler noch einen leicht bedienbaren Editor bei. Sollte sich **Mech Commander Gold** gut verkaufen, dürfte der Nachschub an neuen Herausforderungen gesichert sein. Die Vielfalt an möglichen Einsatzzielen sowie Ereignissen kann jedoch nicht mit dem herausragenden Editor von **Age of Empires 2: Age of Kings** mithalten.

Vertriebspolitik

Zu unserem Erstaunen mußten wir feststellen, daß der neue Feldzug nur in Verbindung mit dem Vollprodukt in der Gold-Fassung verkauft wird. Eine Möglichkeit für Käufer der älteren Fassung zum kostengünstigen Upgrade gibt es nicht. Wer also in den Genuß der Neuerungen kommen will, muß wohl oder übel zur Gold-Version und damit tiefer als nötig in den Geldbeutel greifen. Bisher ist **Mech Commander Gold** auch nur in den USA erschienen. Einen Veröffentlichungstermin für Deutschland gibt es nicht. *mw*



Gegnerische Mechs beim Angriff

Minimum: P133, 16 MB RAM
Maximum: P200, 32 MB RAM



Feindpanzer voraus: Macht sie fertig!

Name	Mech Commander Gold
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Hasbro/FASA Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	100 Mark
Steuerung	Maus,Keyboard
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	Modem, TCP/IPX

GEHT SO

Maik Wöhler

Ich habe mich auf Nachschub gefreut – da kamen mir die neuen Missionen gerade recht. Doch Zugegeben: 12 Missionen sind nicht viel und die kleinen Änderungen bei der Bedienung nicht unbedingt der Rede wert, zumal sie inkonsequent, gerade bei den neuen Angriffsoptionen umgesetzt wurden. Neue Mechs und Waffen mögen dem detailverliebten Fan des **Battletech-Univerums** erfreuen, bringen aber kaum mehr strategische Tiefe. Lediglich der Editor kann hier noch besonders herausragen, bietet er doch die Möglichkeit, kreativ zu sein. Aber selbst da gehen die meisten Firmen heutzutage andere Wege und legen den Editor entweder sofort dem Vollprodukt bei oder bieten ihn im Nachhinein kostenlos zum Download an. Empfehlen kann ich **Mech Commander Gold** nur denjenigen, die die alte Version nicht besitzen, auch wenn momentan der Weg über Importeure genommen werden muß. Alle anderen werden sich ärgern oder zähneknirschend ein Spiel quasi doppelt bezahlen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	82%

GRAFIK	75%
SOUND	76%
SPIELTIEFE	46%



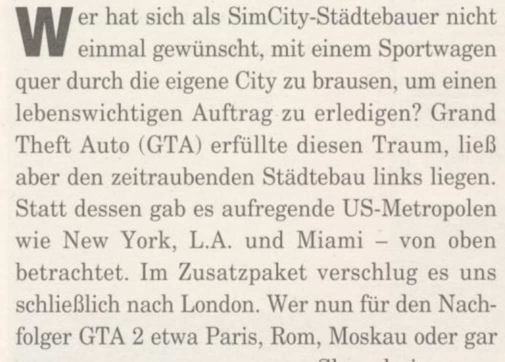
www.gta2.com

GTA2

In diesem Monat schalten Driver wieder eine Dimension runter und brausen in bewährter Vogelperspektive durch die Stadt der Angst...

Wer hat sich als SimCity-Städtebauer nicht einmal gewünscht, mit einem Sportwagen quer durch die eigene City zu brausen, um einen lebenswichtigen Auftrag zu erledigen? Grand Theft Auto (GTA) erfüllte diesen Traum, ließ aber den zeitraubenden Städtebau links liegen. Statt dessen gab es aufregende US-Metropolen wie New York, L.A. und Miami – von oben betrachtet. Im Zusatzpaket verschlug es uns schließlich nach London. Wer nun für den Nachfolger GTA 2 etwa Paris, Rom, Moskau oder gar Shanghai erwartete, wird überrascht: Eine völlig fiktive, gigantische Megapolis amerikanischer Prägung steht uns für Entdeckungsfahrten offen. Und nicht etwa wie Driver in aufwendiger 3D-Filmperspektive, sondern in der altbekannten, zoomenden Draufsicht. Natürlich wurde die Grafik schöner (viele Lichteffekte, bis 800 x 600 Bildpunkte Auflösung, mehr Farben) und die Stadtansichten ausgefeilter, aber das, wenn auch deutlich verbesserte Zoomen der Kamera (je schneller ich bin, desto mehr Bildausschnitt) verträgt nicht jeder Monitorjunkie.

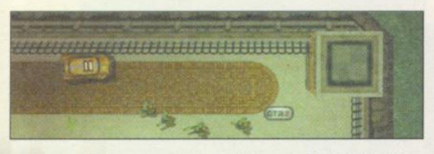
Junkie ist auch das richtige Stichwort für die sozialen Verhältnisse in dieser verruchten Dark City. An jeder dritten Straßenecke wird gerade scharf geschossen, vor Euren Augen werden Passanten überfallen, niedergestreckt und ausgeraubt. Ja, sogar Eure Spielfigur kann zum Opfer werden (Geldverlust inklusive), denn die Diebe schrecken vor nichts zurück. Wer allerdings eine Uzi in Händen hält, verschafft sich damit schon etwas mehr Respekt.



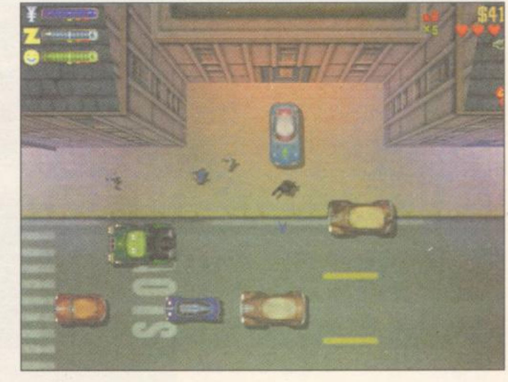
Status: Beliebtheit (o.li.), Leben (o. re.) und Waffen



Rastplatz: Nur am Startpunkt wird später gespeichert



Bonusmarke: Rund 50 GTA2-Buttons verheißen Boni



Vorsicht: Demonstrativ geparkte Wagen haben Bomben oder Alarmanlagen drin



Spritztour in der Bullenschleuder – ob das die Behörden wohl zulassen?

Habt Ihr ein Auge auf ein Auto geworfen, das ihr für eine Weile unentgeltlich nutzen wollt (Totalschaden nicht ausgeschlossen), solltet Ihr nicht allzusehr zögern, denn die Stadt ist voll von Autodieben. So wird Euch ab und an eine Karosse direkt vor der Nase weggeschnappt. Es kam sogar vor, daß unser Unterwelts-Held von einem Feld- und Wiesendieb an der Ampel aus dem Wagen gezerrt wurde...



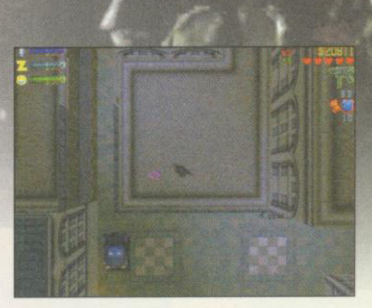
Panzerwahn: Es gilt, in 120 Sekunden mindestens 30 Autos zu verschrotten

Heiße Reifen und heiße Ware

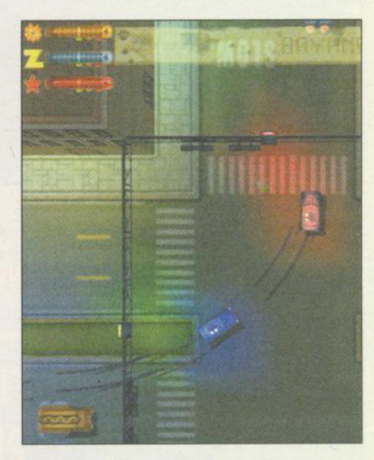




Flammendes Inferno: Mit dem sehr hübsch animierten Flammenwerfer zündeln wir gerne...



Auf den Dachlandschaften finden sich die Extras



Bei schneller Fahrt gibt´s mehr Kartenausschnitt

Da sich GTA 2 mit nur einer Stadt begnügt, wurde sie in drei Zonen eingeteilt. Ihr startet zunächst in der Innenstadt (Downtown) und müßt hier einen wesentlichen Teil der möglichen Aufträge erledigen, bevor Ihr in den gleich großen Wohngebiets-Sektor versetzt werdet. Hier bemerkten wir mit der Gefängnis-Insel eine deutliche Frisco-Anleihe. Am Ende erwartet Euch das brandgefährliche Industriegebiet, wo auch die russische Mafia ihr Unwesen treibt. Überhaupt sind eine ganze Reihe von Gangs unterwegs. Jeder Stadtteil hat andere Banden-Distrikte und -Zonen. Die Statusbalken im linken oberen Eck des Bildschirms zeigen jeweils an, wie gut Eure Beziehungen zu den Gangs sind. Habt Ihr mehr oder weniger vorsätzlich eine Gruppe zu Euren Feinden gemacht, solltet Ihr deren Gebiet meiden – oder nur gut bewaffnet und mit klarem Ziel (Sprengstoff-Attentat, Raub, Mord etc.) eindringen. Die Banden wetteifern natürlich miteinander, um ihren Einflußbereich zu vergrößern, wobei Ihr heftig helfen könnt. Eure

Eure Jobs

Taxi Driver ➡ Übernehmt in bewährter Gangsta-Manier ein Yellow Cab. Damit könnt ihr ganz regulär Geld verdienen: Haltet einfach an belebten Plätzen an, und schon bald wird ein Fahrgast zusteigen. Wie beim Taxameter erhaltet ihr für jede 100m Dollars. Bei einem der nächsten Stops oder auch im Verkehrsstau wird sich der Passagier dann wieder verflüchtigen. Falls er vorher nicht vor Angst stirbt, denn die Verkehrsregeln dürften Euch wie üblich wenig interessieren. Das wird dann ein Taxi-Trip à la „Die Hard 3"-Film.

Speed Bus ➡ Wer einen Bus stiehlt, kann gleich eine ganze Horde von Stadtbewohnern den Tag versauen: Einfach an der nächsten Bushaltestelle anhalten, schon steigen sie ahnungslos ein. Und zahlen auch noch dafür! Die Verkehrsregeln einzuhalten wird mit dem schwerfälligen Ungetüm zur echten Herausforderung. Eigentlich fehlt nur noch die Speed-Variante mit der Bombe...

Driver ➡ Als Fluchtfahrer für Bankräuber und andere eilige Zwielichtgenossen macht Ihr Euch wie schon im ersten GTA wieder beliebt - vor allem bei den Ordnungshütern <eg>.

Hot-Dog-Verkäufer ➡ Wer den passenden Van klaut, darf die New Yorker Spezialität



(mit Sauerkraut, würg) an das unbedachte Stadtvolk verticken. Guten Appetit!

Straßenräuber ➡ Wer das bunte Treiben aufmerksam beobachtet, wird nicht nur gleichgesinnte Autodiebe entdecken, die ab und an sogar Euch beklauen, sondern auch ganz ordinäre Straßendiebe und Handtaschenräuber. Das könnt Ihr doch auch: Überfallt einfach unbescholtene Spaziergänger und nehmt ihnen das Bargeld ab...

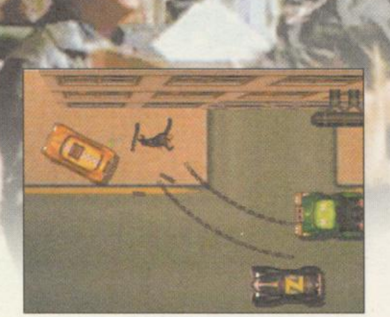
Bürgerwehr ➡ Wem die ganzen Diebe und Räuber ein Dorn im Auge sind, praktiziert einfach die aggressive Form der „Neighborhood Watch": Ein kleiner Privatkrieg gegen den Abschaum der Straße bringt ebenfalls Abenteuer und Punkte.

Dealer ➡ Wer vor nichts zurückschreckt, kann in dieser virtuellen Stadt auch gleich ganz unten auf der moralischen Skala aktiv werden: Allerhand verbotene Stoffe sind zu verteilen und zu versilbern.

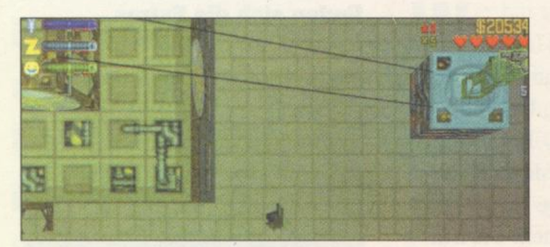
Assassin ➡ Sind Auftragskiller wirklich cool? Führen sie tatsächlich ein aufregendes Leben? Probiert es aus, denn es gibt einige Aufträge, bestimmte VIPs betreffend. Allerdings ist es auch in GTA2 nicht gerade einfach, zielsicherer Scharfschütze zu sein.

Berserker ➡ Spielt Michael Douglas in Falling Down und schießt auf alles, was Euch mißfällt: Schon bald wird Euch eine Horde von Sicherheitskräften genügend Ziele bieten. Polizei, FBI, spezielle Einsatzteams und sogar die Armee machen Jagd auf Euch. Im Extremfall sogar mit Panzern...

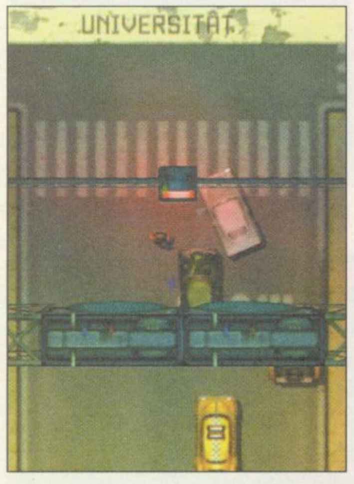
Autodieb ➡ Natürlich gehört es zum normalen GTA-Alltag, sich für beinahe jeden Auftrag einen fahrbaren Untersatz zu besorgen. Die große Kunst des Autodiebs besteht allerdings darin, von jedem in der Stadt existierenden Fahrzeugtyp ein Exemplar zu stehlen. Wem dieses Kunststück gelingt, der erhält den glorreichen „Grand Theft Auto"-Bonus. Aber Vorsicht: Es gibt Alarmanlagen!



Dead End: In meinem Taxi leben Passagiere gefährlich



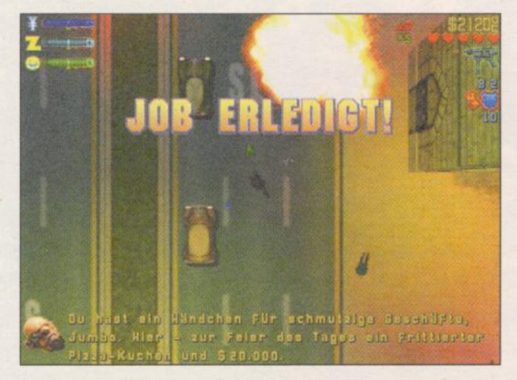
Sprengen bitte: Generator und Labs der Konkurrenz



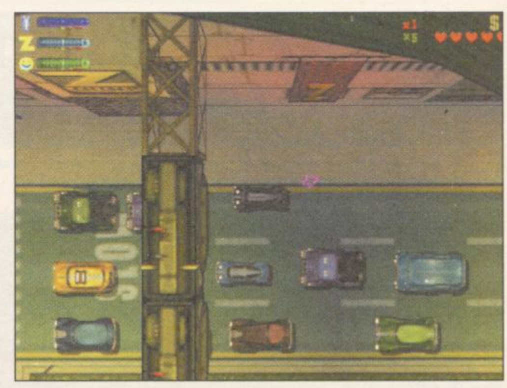
Hochbahnen, Ampeln und Brücken sorgen für 3D

Name	GTA 2
Genre	Action
Hersteller	DMA/Rockstar Games
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 6 Spieler, LAN, Internet

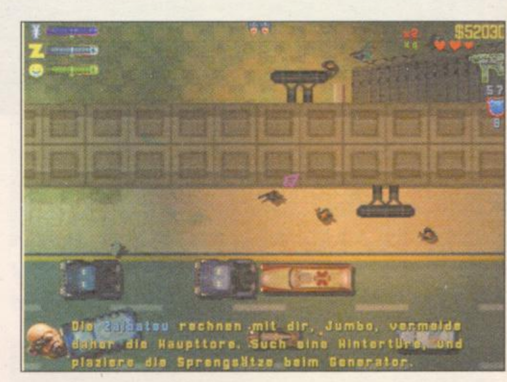
Taten gegen eine Gang macht Euch für deren Feinde gleich viel sympathischer. Am Ende könnt Ihr sogar Obermaker werden.
Speichern dürft Ihr übrigens nur an den jeweiligen Startpunkten des Stadtteiles. Unserer **deutschen Vollversion** lagen gedruckte Übersichtskarten bei, auf denen der Speicherplatz mit einem Kreuz gekennzeichnet wurde. Andere markante Spots wie Telefone, Hafenkräne und die überlebenswichtigen Garagen – per Schnell-Lackierung verwirren wir die Bullen – verrät der Plan ebenfalls. Allerdings fällt es nicht ganz leicht, sich im hektischen Verkehrstrubel anhand der Karten zielgenau zu orientieren. Zumal die Stadt alles auffährt, was ein moderner Moloch so bieten kann: Slums, Docks, Wolkenkratzer, Kanäle, Einkaufspassagen, Krankenhäuser, Hochbahnen, Brücken, Gefängnisse und Schnellstraßen.
Früher oder später müssen selbst geklaute Autos in die Werkstatt. Und wie im richtigen Leben kann das ganz schön teuer werden (bis 25 000 $). Dafür gibt es aber auch so nützliche Sachen wie Tarnlackierung, Motortuning, Armierung und Bewaffnung aus russischen und amerikanischen Beständen. Dazu gehören natürlich wieder die nützlichen Autobomben. Schließlich geht in dieser Stadt niemand mit Samthandschuhen vor. Entsprechende Terroraufträge gehören zu Eurem Tagwerk, wollt Ihr in der Unterwelt zu Geld und Ansehen gelangen. Auf dem Weg dorthin sind nicht nur gedopte Fahrzeuge, sondern



Schepper: Kaum ist der Geldtransporter erledigt, gibt es neue Anweisungen



Ampelstau: Das Straßenbild wird eindeutig von US-Karren beherrscht



Nur Unsichtbare dringen unverletzt bei den feindlichen Zaibatsus ein...

auch persönliche Power-Ups gefragt. Diese stecken nicht mehr wie früher in Holzkisten, sondern sind in Hinterhöfen oder auf Hausdächern und Feuerleitern anzutreffen. Neben Schutzwesten, Schalldämpfer-Uzi, (prächtig animiertem) Flammenwerfer sind dies auch so nützliche wie unreale Goodies: Der „Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Schlüssel, ein extra Bildschirmleben (als Herz) oder die für heikle Aufgaben sehr wichtige Unsichtbarkeit. Nicht nur Boni und Waffen, sondern auch die Spezialmodi liegen in Ecken herum. So der Killerwahn, bei dem mit MG, Flammenwerfer oder Panzer in ein bis zwei Minuten Massen von Fahrzeugen, Passanten oder Polizisten zu pulverisieren sind. Naja, besonders moralisch war Grand Theft Auto ja noch nie... *rm*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 4x-CD-ROM
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, 12x-CD-ROM

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	85%

GRAFIK	75%
SOUND	82%
SPIELTIEFE	68%

SUPER

Nach der adrenalingeschwängerten, dreidimensionalen DRIVER-Erfahrung vorigen Monat hatte ich schon befürchtet, daß der Rückschritt in die isometrische GTA-Welt meinen Bleifuß einschläfern könnte. Weit gefehlt! Das Fahrgefühl in GTA 2 ist besser als je zuvor – die Autos sliden, driften und crashen nach Herzenslust. Endlich bleibe ich nicht mehr ständig an millimeterdünnen Verkehrsschildern hängen (Danke, DMA!), gehe nicht dauernd neben brennenden Autos in Flammen auf und lande auch nicht alle fünf Minuten im Gefängnis. Optik und Spielgeschehen gefallen mir also spürbar besser. Angesichts der deutlich gelungeneren Spielebalance lege ich wahre Freudendreher auf den Asphalt – ich kann tatsächlich locker zwei Realstunden durch die Stadt zockeln, Treppauf und Treppab über die vielen 3D-Dachlandschaften turnen und mich seelenruhig als Taxi- oder Busfahrer verdingen, ohne beim kleinsten Fehler gleich böse Blaulichter funkeln zu sehen. Auf belebten Plätzen nerven mit der Zeit allerdings die diebischen Rothemden.

Ralf Müller

Rollercoaster Tycoon: Added Attractions



GUT

Huiii!, und Ahhh! Da kreischen sie wieder. Die neuen Bauoptionen und die etwas schwierigeren Aufgaben bringen tatsächlich neuen Schwung in das virtuelle Freizeitparkbusiness. Die Knuddeloptik ist nicht totzukriegen, und grüngesichtige Sims hinterlassen immer noch verräterische Flecken auf den Wegen des Parks.

Name: Rollercoaster Tycoon: Added Attractions
Genre: Wirtschaftssim
Hersteller: Microprose/Hasbro
Preis: ca. 50 Mark

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	–%

GRAFIK	62%
SOUND	70%
SPIELTIEFE	71%

Ist irgend jemandem schon schlecht? Wenn ja, dann hat der zuständige Achterbahningenieur seinem Spieltrieb freien Lauf gelassen und wilde Todesspiralen in sein ansonsten familienkompatibles Samstagnachmittag-Kirmesvergnügen eingebaut. Und in diese Versuchung kann man wirklich kommen: Das Added Attractions Pack als klassisches Add-On bietet neue Streckenführungen für das Aushängeschild jedes Freizeitparks, den Riesen-Rollercoaster. Aber nicht nur auf Gleisen und Brücken dürfen sich die Sims amüsieren, auch gemütlichere Spaßmaschinen bringt das Add-On ins Spiel. Neue Missionen, also Parks, die es zu verwalten und auszubauen gilt, halten das Interesse an Chris Sawyers herrlich unernster und kindlicher Wirtschaftssim aufrecht. Dabei ist aber zu empfehlen, daß der ambitionierte Achterbahnartist erst einmal die Szenarien des Originalspiels absolviert, bevor er sich an den Added Attractions versucht. Die sind nämlich eindeutig kniffliger. *fe*

Minimum: P 166, 32 MB RAM, 90 MB HD, SVGA-Grafik



Achterbahnfahren bis zum Abwinken

Space Invaders



NA JA

Mit der Neuauflage dieses Klassikers hätten sich die Entwickler von Z-Axis ruhig etwas mehr Mühe geben können. 3D-Beschleunigerkarten werden zwar unterstützt, doch die Grafik sieht immer noch pixelig aus, und selbst die Explosionen sind alles andere als spektakulär. Da ist man mit einem Shareware-Clone eindeutig besser beraten – und noch dazu wird der Geldbeutel geschont.

Name: Space Invaders
Genre: Arcade-Action
Hersteller: Z-Axis/Activision
Preis: ca. 69 Mark

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
42%	42%

GRAFIK	50%
SOUND	56%
SPIELTIEFE	28%

Nachdem Activision schon „Asteroids" mit verfeinerter Optik wieder aufgewärmt hat, zelebriert die Company das Classic-Revival mit der Neuauflage eines Arcade-Oldies schlechthin: „Space Invaders". Das Spielprinzip ist simpel: Ihr müßt mit einem Gleiter, den Ihr nach links und rechts bewegen könnt, Formationen von Alien-Schiffen zerbröseln, bevor sie den unteren Bildschirmrand erreichen. Zwischendurch dürft Ihr in Bonus-Stage noch UFOs abballern, um Euer Punktekonto aufzustocken und ein Extra-Leben zu erhalten. In diesem Stil säubert Ihr nun immer 10 Level. Danach gilt es dann noch, einen dicken Boss-Gegner zu bezwingen, bevor Ihr die Ballerei vor dem Hintergrund eines anderen Planeten unseres Sonnensystems fortsetzen dürft. Neben Eurer Standardwaffe könnt Ihr Euren Gleiter noch mit einem Spezialgeschoß ausrüsten. Dazu müßt Ihr in Folge vier Kontrahenten der gleichen Gattung zu Weltraumschrott verarbeiten. Ab und zu schwirrt auch mal eine fliegende Untertasse horizontal durchs Bild. Gelingt es Euch, dieses „Mutterschiff" zu eliminieren, segelt ein Power-Up (Schutzschild etc.) zu Eurem Kampfgefährt hinab.
Wem das Ganze auf Dauer zu eintönig wird, kann außerdem zusammen mit einem Freund an einem Rechner der Invasorenvernichtung im Duett frönen. *cis*

Minimum:P166, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 70 MB HDD, 2MB-Grafikkarte

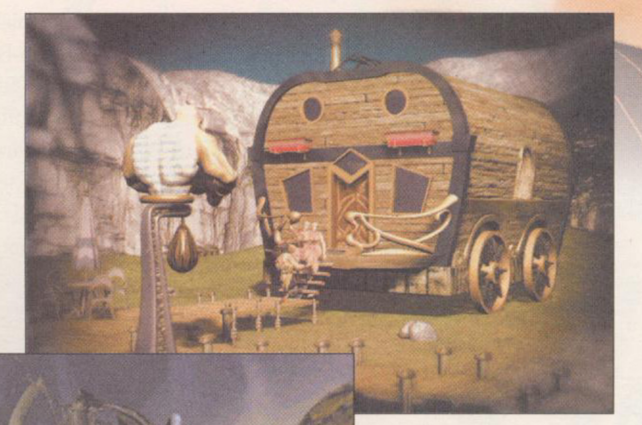


Auch 1999 gilt: Gebt den Aliens keine Chance

Faust

Teufel auch – ein Adventure über die Verführbarkeit der menschlichen Seele!

Bei Cryo, diese Bemerkung sei vorab gestattet, wird man bestimmt darauf setzen, daß der Verführbarkeitsfaktor echt groß ist, denn anders wird sich „Faust" wohl nicht allzuviele Freunde machen. Doch dazu mehr im Meinungskasten. Begeben wir uns zunächst in einen stillgelegten Vergnügungspark in den USA, in dem sich quasi als Nachtwächter ein Bursche namens Marcellus Faust herumtreibt.



Des öfteren werden Erinnerungsszenen wie diese eingeblendet

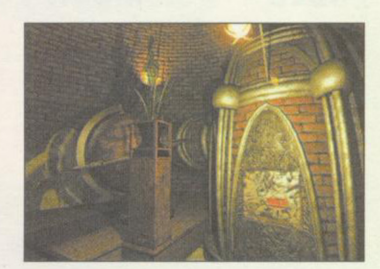
Die Mutter aller Geisterbahnen

Der Spieler hat nun die Aufgabe, in sieben Missionen dem Leben und Leiden ehemaliger Angehöriger des Jahrmarktes nachzuspüren. Dabei geht es um wahrhaft diabolische siamesische Zwillinge, um den Mythos vom wahnsinnigen Wissenschaftler, um Liebe, Tod und Tierbändiger. Natürlich ist Mephisto höchstselbst ebenfalls mit von der Partie; er plaudert mit Euch, führt Euch in die jeweiligen Kapitel ein und gibt sich auch sonst als vollendeter Gentleman. Papa Goethes „Faust" übrigens, der Kenner wird es bemerkt haben, ist hier allenfalls in Motiven vertreten...

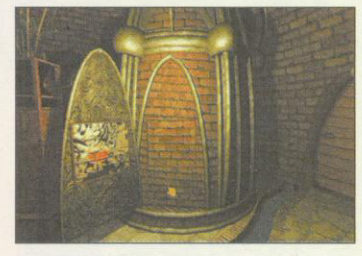
Das Gameplay besteht im Wesentlichen daraus, diverse Hinterlassenschaften der fraglichen Personen anzuklicken, um so akustische oder optische Erinnerungsfetzen zu beschwören, aus denen sich die Geschichte langsam zusammensetzt. Soweit richtige Rätsel enthalten sind, wurden sie der „Hammerhart"-Schublade entnommen.

Man marschiert auf vorgerenderten Bahnen durch das Ambiente und kann sich an den Endpunkten stufenlos drehen, wobei die Optik aber irgendwie „fischäugig" und im übrigen eher mäßig schön wirkt. Originaltracks von Marvin Gaye, Billie Holiday oder John Lee Hooker entschädigen zumindest die Ohren... *jn*

Minimal: P200 MMX, 32 MB RAM, 12x CD, 300 MB HD
Empfohlen: P200 MMX, 32 MB RAM, 24x CD



Was haben wir denn da?



Ah, ein Geheimversteck!

Name	Faust
Genre	Adventure-Skurrilität
Hersteller	arxel tribe/Cryo
Schwierigkeit	schwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

NA JA



Joe Nettelbeck

Nicht, daß jemand glaubt, ich hätte generell was gegen anspruchsvolle oder intellektuelle Spiele, aber „Faust" ist einfach zu weit weg von allem: Von den Niederungen menschlicher Spielgewohnheiten, von Dichtervater Goethe und, ganz nebenbei gesagt, auch ein gutes Stück hinter der überwältigenden Präsentation des Vorgängers „Der Ring". Gerade diese bei aller bizarren Verstiegenheit doch irgendwie geglückte Nibelungen-Versoftung war es, die mich hoffen ließ, aus dem Hause Cryo könne nach etlichen Komplett- und Beinahe-Pleiten mit „Faust" mal wieder etwas Spielenswertes kommen. Ich will auch nicht abstreiten, daß das Game schon so etwas wie Atmosphäre und morbides Knochenklappern aufzuweisen hat, doch ich fürchte, beides ist von der Art, die nur verstaubte Bibliothekare zu würdigen wissen – welche selbstverständlich niemals ein Teufelswerk wie den Computer anfassen. Was Cryo sich also dabei gedacht hat, ist mir nicht recht klar – aber das Problem habe ich mit Spielen dieser Firma öfter...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
47%	–%

GRAFIK	73%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	70%

www.easports.com

Madden 2000



SUPER

Madden 2000 stellt das Nonplusultra in Sachen Footballsim dar. Ob Anfänger oder Profi – jeder kommt auf seine Kosten, da Ihr das Spiel exakt an Eure Vorlieben anpassen könnt. Die atemberaubende 3D-Grafik sorgt in Verbindung mit den hervorragenden Sounds für authentisches NFL-Feeling.

Name: Madden 2000
Genre: Footballsimulation
Hersteller: EA Sports/ Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	89%

GRAFIK	86%
SOUND	82%
SPIELTIEFE	79%

Obwohl der Footballsport hierzulande immer noch ein Mauerblümchendasein fristet, scheut sich EA Sports nicht, jedes Jahr eine Neuauflage der Klassesimulation Madden auf den deutschen Markt zu bringen. Anscheinend gibt es doch genug Fans, die ihr Geld für diese Art von Sportspielen ausgeben. Und diese dürfen sich in den Modi Freundschaftsspiel, Saison, Turnier und Franchise austoben. Letztere Variante stellt die ultimative Herausforderung dar, da Ihr hier für alle Belange eines NFL-Teams verantwortlich seid. Trefft Ihr die richtigen Entscheidungen und setzt diese auf dem Feld auch gewinnbringend in Touch-Downs um, sitzt Ihr bis zu 30 Saisons lang fest im Sattel – Versager werden hingegen gnadenlos entlassen. Wer mit der anspruchsvollen Steuerung Schwierigkeiten hat, begibt sich ins Trainingslager, um die Offense- und Defense-Formationen auf Vordermann zu bringen. Falls auch das nichts hilft, kauft Ihr neue Spieler oder baut Euch gleich einen eigenen Polygon-Superstar zusammen. Wem das alles zu trocken ist, der aktiviert kurzerhand die Ein-Button-Steuerung und läßt im spaßigen Arcade-Modus die Fetzen fliegen. Kommentiert wird das hektische, unglaublich realistisch dargestellte Bildschirmgeschehen wie immer von der Football-Ikone John Madden, der jeden Spielzug treffend analysiert.

Artur Hoffmann



Ist die Zeit der Green Bay Packers endgültig vorbei oder schafft das Team um den QB Brett Favre wieder den Einzug ins Finale?

www.hasbro.com

Pong



GEHT SO

In den späten 70ern stand ich im Kaufhaus und zockte Pong an einer Demo-Konsole. Riesig! Dieses Suchtgefühl kommt beim neuen Pong natürlich nicht mehr auf, aber es kann schon noch den einen oder anderen Abend fesseln. Wenn nur die nervige Musik und einige völlig unsinnige Leveldesigns nicht wären...

Name: Pong
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari/Hasbro
Preis: ca. 50 Mark

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
65%	68%

GRAFIK	75%
SOUND	39%
SPIELTIEFE	45%

Pong, oder wie ich lernte, die Zeit zu überbrücken: Das erste kommerzielle Computerspiel der Welt kehrt zurück. Im aktuellen Windows-Gewandt, aber mit altem Prinzip: zwei Striche (Schläger) dreschen den Punkt (Spielball) hin und her. Geht er bei Dir ins Aus, bedeutet das einen Punkt (Tor) für den Gegner. So leicht war das, als Atari-Gründer Nolan Bushnell 1972 das Game in die billardverseuchten Spielhallen brachte. Am Ende des Jahrtausends nun bastelte Hasbro Interactive, mittlerweile Besitzer der Atari-Lizenzen, das extrem renovierte Original für den PC. 3D-beschleunigte, hochauflösende und meist bonbonfarbige Grafiken, lange Ladezeiten und eine übertrieben-fröhliche Soundkulisse lassen uns immer noch spüren, daß es sich eigentlich um ein Konsolenspiel handelt.Ansonsten werden wir in 20 phantasievollen Leveln mit allen denkbaren Varianten des Ball- und Schlägerspiels konfrontiert. Spielfelder wie Rasen, Baumstämme, Eis-, Schnee- und Wasserflächen werden angereichert mit rotierenden Scheiben, Wellen, schrägen Flächen und bewegliche Hindernisse. Zwei bis vier Schläger, bis sechs Tore, Magnetismus, Multiball, Boni und Blockaden treiben den Geschicklichkeitsspieler schnell an die Grenzen des menschlich machbaren. In einigen Leveln wird das Spielprinzip allerdings arg strapaziert: Kugeln in bewegte Schubladen zu zirkeln oder Fische per Angel vor dem gefräßigen Krokodil zu retten, wird dem guten alten Pong eigentlich nicht gerecht.

rm



Ganz schön schräg: Das alte Pong-Prinzip spielt nun mit Perspektive, Schwer- und Fliehkräften und Magnetismus

Hattrick! Wins

Winterzeit ist in der Computerspiele-Branche Sportlerzeit – kein Wunder also, daß diesen Monat ein weiterer Fußballmanager auf seinen Vertrag wartet...



Die noch brauchbarste Kameraperspektive ist die von der Seitenlinie – da bekommt man wenigstens manchmal mit, was eigentlich geschieht.



Die Mannschaftsaufstellung – hier im Vergleich zu der des Gegners

Uns kam der neue Hattrick wie gerufen, konnten wir doch bei dieser Gelegenheit gleich mal den im letzten Monat getesten neuen Genremeister „Kicker" auf die Probe stellen. Viel zu proben gab es da allerdings nicht, denn, daß diese Begegnung mit einem Kantersieg des Titelverteidigers enden würde, war bald klar – spätestens nach dem ersten Match der Saison. Was Ikarion uns da als „leistungsfähige 3D-Engine" und „Herzstück der Simulation" verkaufen will (Zitate von der Firmen-Website), ist nämlich schlichtweg unter aller Kritik: Bei den diversen Kameraperspektiven kämpft man als Zuschauer heroisch darum, vom etwa fünf Minuten langen Spielverlauf etwas mitzukriegen, und bei der zwar übersichtlichen taktischen Ansicht fühlt man sich an den Beginn der 90er Jahre zurückversetzt.

Auch sonst hat es das Game nicht so mit der Optik, wie unschöne Bildschirme und die schwer lesbare, häßliche Schrift hinreichend belegen. Davon abgesehen kann Hattrick im Managerteil dann wieder Boden gutmachen, denn dort ist es schon eher in der Lage, das heutzutage geforderte Niveau zu bedienen. Auch die acht Einzelszenarien sowie der umfangreiche Editor stimmen freundlicher, aber alles in allem sorgt die Präsentation dann doch für eine herbe Deklassierung.

jn

Minimal P133, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 250 MB
Empfohlen P166, 32 MB RAM, 8x CD



Die Pressekonferenz – könnte aus dem Lehrbuch „Abschreckende Beispiele: Wie man es nicht macht!" stammen...



Wer wirklich über der Spielverlauf informiert sein will, der muß wohl oder übel auf diesen antiken Taktikmonitor zurückgreifen

Name	Hattrick! Wins
Genre	Fußballmanager
Hersteller	Ikarion
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
53%	–

GRAFIK	35%
SOUND	42%
SPIELTIEFE	70%

NA JA



Joe Nettelbeck

Hattrick gewinnt – das behauptet frech und forsch der Titel des Spiels. Ich frage mich nur, gegen wen? Etwa gegen die B-Jugend der Kreisklasse? Na schön, na schön, der Ärger hat mich beim Wickel, ganz so schlimm ist es in Wahrheit nicht. Insbesondere im Statistik- und Zahlenteil macht das Game gar keine so üble Figur. Aber die Begegnungen auf dem Rasen! Die Kameraperspektiven sind durch die Bank selbst dann unbrauchbar und hoffnungslos veraltet, wenn man den Winkel zwecks besserer Übersichtlichkeit höher stellt. Die einzige halbwegs vernünftige Darstellung ist eine taktische Übersicht, in der bunte Kreise einen Ball über das stilisierte Feld jagen. Aber – das ist eben das Niveau der frühen und nicht das der späten 90er Jahre... Für bestimmte Leute (z.B. die Fans vieler Spieler-Werte wie Kondition, Laufstärke und dergleichen) mag „Hattrick! Wins" meinetwegen einen Blick wert sein, aber die Masse des Auditoriums ist wohl mit Heart-Lines „Kicker" weit besser bedient. Nee, nee, Hattrick verliert. Mindestens 0:3...

POWER PLAYer

lassen sich NICHT aufhalten!

Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!



www.powerplay.de

Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **future@csj.de**

3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

Ja, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPE9B

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

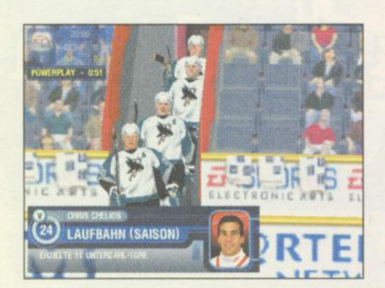
11/99



NHL

Eisiges Sportvergnügen

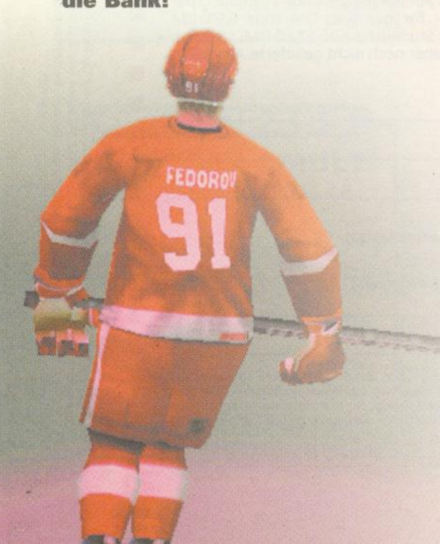
Gerade rechtzeitig zum ersten Schneefall meldet sich die Millenium-Ausgabe von EA Sports Edel-Eishockeysim an



Im Gegensatz zu früheren Versionen, in denen meist eineiige Fünflinge auf dem Platz standen, sind die Unterschiede nun unverkennbar



Wer nicht brav ist, muß auf die Bank!



Deutsche Eishockeyfans müssen vor allem zwei Dinge mitbringen: Leidensfähigkeit ob der grausamen Darbietungen der deutschen Nationalmannschaft und Optimismus, daß es irgendwann mal wieder aufwärts geht. Wer aber trotzdem weltberühmte Cracks wie Steve Yzerman, Jaromir Jagr und Pavel Bure bei der täglichen Arbeit beobachten will, muß sich in die heile Spielewelt flüchten und sein Glück mit NHL 2000 versuchen.
Wie seine unzähligen hochklassigen Vorgänger kommt auch die aktuelle Version mit den Lizenzen der US-amerikanischen Eishockeyvereinigung NHL (National Hockey League) und des Spielerdachverbandes NHLPA (National Hockey League Players Association) daher – sie bürgen für echte Team- und Spielernamen, originalgetreue Dresses und realistische Logos, die nicht nur in das Eis eingelassen sind, sondern auch den Puck verzieren. Insgesamt bieten Euch 28 NHL-Vereine, 18 Nationalmannschaften und vier All-Star-Teams (Western bzw. Eastern Conference, NHL und Welt) einen Platz auf der Bank an. Um Euch die Stärken und Schwächen der einzelnen Teams vor Augen zu führen, werden alle Mannschaften wie gewohnt durch fünf Eigenschaften wie z.B. Torgefährlichkeit, Powerplay (cool!) und Checking repräsentiert. Somit sind die Red Wings aus Detroit natürlich weitaus stärker als etwa das brandneue Team der Nashville Predators oder gar die schlechteste Mannschaft im Feld, die Auswahl Frankreichs. Um sich hier einen raschen Überblick zu verschaffen, dürft Ihr vor einem Match alle Teams miteinander vergleichen. Noch exakter gingen die Entwickler bei der Einstufung der Spieler vor, da hier satte 18 Eigenschaftswerte die Spreu vom Weizen trennen und nur drei von insgesamt 690 Feldspieler über die maximale Gesamtstärke verfügen.
Grafisch fährt EA Sports die schwersten Geschütze auf und verwöhnt mit den detailliertesten Polygon-Spielern der Eishockeygeschichte. Angefangen bei den unterschiedlichen Körpergrößen, über die verblüffend weichen Bewegungsabläufe, bis hin zu den fotorealistischen Gesichtern – alles ist perfekt. Der absolute Höhepunkt sind aber die animierten Gesichter, die den seelischen Zustand der harten Kerle sehr genau wiedergeben: Nach einem Tor wird hemmungslos gejubelt, Niederlagen werden mit einem Kopfschütteln quittiert und bei unverständlichen Schiedsrichterentscheidungen lassen die Profis einen flotten Spruch los. Die Darstellung der bis ins letzte Detail nachgebildeten, nur bei Topspielen vollbesetzten 3D-Arenen steht dem in nichts nach und trägt sehr zum perfekten NHL-Feeling bei. Und selbst die bisher starren Bitmap-Zuschauerreihen sind nun in Bewegung, da ein-

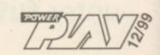


Profis kümmern sich vor jeder Partie um die perfekte Zusammenstellung der Reihen

Was, du hast mir den Puck weggeschnappt? Na warte, dir zeig´ ich´s



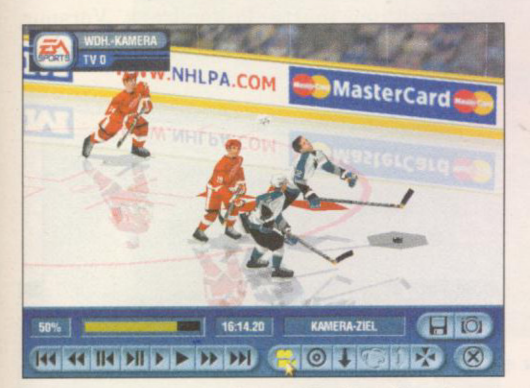
Beim All-Star-Spiel der beiden Best-of-Mannschaften ist das Stadion bis auf den letzten Platz gefüllt



2000 auf höchstem Grafik-Niveau!



Grandios! Nach knallharten Schlagschüssen fliegen die Getränkevorräte des Keepers durch die Gegend.



Dank der ausgefuchsten Replay-Routine entgeht Euch kein einziges Detail

zelne 2D-Fans animiert werden. In Kombination mit dem guten deutschen Kommentatorenteam und den unermüdlichen Fanmassen, die das Heimteam nach vorne peitschen und den Gegner auspfeifen, kommt NHL 2000 dem Ideal einer Fernsehübertragung sehr nahe. Wessen Hardware die enormen Anforderungen nicht erfüllt, der schaltet die Detailtiefe herunter und muß sich mit einer Auflösung von 640 X 480 begnügen.

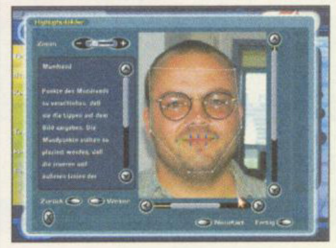
Die Steuerung der Akteure geht sehr flott von der Hand und beschränkt sich auf die wichtigsten defensiven und offensiven Moves. Abwechslung kommt durch die bei den Fans beliebten Schlägereien ins Spiel, bei denen Euch zwei Schlagvarianten zur Verfügung stehen. Der große Nachteil dieser kurzen aber harten Auseinandersetzung besteht darin, daß beide Spieler anschließend für fünf Minuten auf die Strafbank müssen. Taktisch klüger ist es, untätig dazustehen und dem Gegner den KO zu überlasen, da Ihr dann nur zwei Minuten auf den „Übeltäter" verzichten müßt.

Neben dem schnellen Freundschaftsspiel, einem nach Euren Wünschen zusammengestellten Turnier und dem direkten Einstieg in die Play-Offs dürft Ihr Euch auch im Trainingslager (neun Übungen) aufhalten oder ein kurzes Penaltyschießen organisieren. Die ultimative Herausforderung erwartet Euch aber im Saisonmodus, in dem Ihr Euer Team bis ins Finale um den Stanley Cup führen müßt. Verletzte Spieler, Formkrisen und Abwerbungsversuche machen Euch hier das Leben schwer. Um Anfänger mit den permanenten Aufstellungsänderungen nicht zu überfordern, sorgt die CPU auf Wunsch für eine automatische Zusammenstellung. Hardcorespieler verzichten dankend und nehmen diese ebenso in die Hand wie die Vorgabe der taktischen Marschroute. Ob Ihr in der Offensive Trichter, Dreieck oder Position bevorzugt, hängt einzig und allein von Euren Vorlieben und der Qualität der Mannschaft ab. Wie es um sie bestellt ist, erfahrt Ihr wieder durch das Studium der vielfältigen Statistikbildschirme. Nach Beendigung der Runde geht's wie im richtigen Eishockeyleben an die Verpflichtung neuer Spieler. Und auch hier ist NHL 2000 sehr regelkonform, da sowohl das Draften von Nachwuchscracks als auch die vertragliche Bindung von freien Spielern, den Free Agents, erlaubt ist. Wer es nicht ganz so ernsthaft will, stellt Spieldauer, Realismusgehalt und Regeltreue nach eigenem Gusto ein oder spielt im Anfänger-Modus. *Artur Hoffmann*

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 70 MB HD, 4xCD
Empfohlen: PII 300, 64 MB RAM, 200 MB HD, 16xCD, 3D-Beschleuniger









Dank des witzigen Gesichtseditors steht Euch einer Karriere als NHL-Profi nichts mehr im Wege...

Ein Spielereditor, mit dem Ihr Euch in eine beliebige Mannschaft einbauen könnt, gehört heute zur Grundausstattung jedes Sportspiels. NHL 2000 geht einen Schritt weiter: Es erlaubt Euch nicht nur Namensänderung und die Verteilung der Stärkepunkte, sondern auch das Design des Erscheinungsbildes. Dabei dürft Ihr erstmals auch eigene Fotos als Grundlage für das Gesicht des Cracks hernehmen. Außerdem spendierten die Entwickler Namen-Samples, die während des Spiels aus den Boxen schallen.

Name	**NHL 2000**
Genre	Eishockeysimulation
Hersteller	EA Sports/ Electronic Arts
Schwierigkeit	??
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Modem, IPX, TCP/IP



SUPER

Artur Hoffmann

Alle Achtung: Was EA Sports mit NHL 2000 abgeliefert hat, kann nur mit dem Adjektiv genial umschrieben werden. Ob Gameplay, Grafik oder Sound – alles ist dermaßen perfekt, daß es fast schon unheimlich wirkt. Puristen werden jetzt einwenden, daß das Gameplay immer noch in Richtung arcadelastiges Spielvergnügen tendiert und die Künstliche Intelligenz der CPU-Gegner leichte Mängel aufweist. Dem stimme ich zwar voll und ganz zu, muß aber entgegnen, daß dies durch die legendäre Präsentation, die ohrenbetäubende Soundunterstützung und die unglaubliche Atmosphäre locker wieder wettgemacht wird. Und außerdem liegt die Würze nicht im Spiel gegen die CPU, sondern in den Duellen mit menschlichen Gegnern, die ebenso Fehler machen wie Ihr. Für mich stellt NHL 2000 nicht nur die Referenz in Sachen Eishockeysimulation dar, sondern ist gleichzeitig das allerbeste Sportspiel, das mir bisher in die Finger gekommen ist.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
90%	92%

GRAFIK	90%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	81%



Nascar 3



Dritte Rennrunde des Runden-Rennens...



Die Strecken sind allesamt originalgetreu dargestellt



Das Car-Tuning braucht fast schon einen Profi-Mechaniker

Name: NASCAR 3
Genre: Autorenn-Simulation
Hersteller: Sierra/Papyrus
Schwierigkeit: mittel
Preis: cirka 90 Mark
Spieler: 1-8
Steuerung: Lenkrad, Joystick, Tastatur
Besonderheiten: Lenkrad-Force-Feedb.
Spiel: Test: Englisch
Anleitung: Test: Englisch
Multiplayer: IPX/TCP-IP, Modem, Seriell



Super Details im Inneren des Wagens

Schon zwei Vorgänger der Rennsimulation aus der „NASCAR-Series" – einer rein amerikanischen Motorsportart – sorgten bei Insidern für einen riesigen Verkaufs-Erfolg. Für Außenstehende schwer zu begreifen, daß millionenschwere Amerikaner im „richtigen" Leben, und echte Renn-Freaks auf dem PC immer nur im Kreis fahren wollen! Aber auch das kann durchaus Reize haben, wie NASCAR 3 beweist. Bei keinem der beiden Vorgänger kam der Geschwindigkeitsrausch derart gut rüber wie im vorliegenden dritten Teil. Darüber hinaus erhöhen viele verschiedene Kamera-Positionen den „Kick des Speed". Nach einem Rennen kann dann – wie in diesem Spiel seit der ersten Version üblich – eine „Fernsehaufzeichnung" des Sieges oder der Niederlage angeschaut werden. Inklusive aller Crashs, die man selbst oder andere gebaut haben...

Alle Regeln der echten NASCAR-Series wurden auf den neuesten Stand gebracht und in das Spiel implementiert. Wer in allen Punkten auf dem höchsten Realitätsniveau fährt und dabei vergißt wie man sich benimmt, kann also schon mal die „Black Flag" sehen – die schwarze Disqualifikationsflagge. Richtigen Rennfreaks macht das aber nichts aus – im nächsten Rennen wird dann ja wieder gepunktet. In NASCAR 3 kann eine Meisterschaft mit allem Drum und Dran gefahren werden. Vom Einzeltraining über die ersten Qualifikationsläufe bis zum Warm-Up läuft alles noch recht locker ab. Beginnt dann das erste Rennen um die Punkte, zeigt Sierra/Papyrus, was Computergegner können. Also lieber im Multiplayer rasen, da hat man wenigstens eine Chance auf den Sieg!

Aber keine Panik – auch nur so zum Spaß kann man seine Runden in den NASCAR-Stadien ohne Punkte-Druck und übermäßige Rempeleien der PC-Gegner drehen – allerdings wird's in diesem Modus recht schnell langweilig. Die Fahrzeuge können bis ins kleinste Detail wie Federweg und -härte, Reifendruck, Vorspur, Spoilerwinkel u.v.m. getunt werden – ebenso



So ein Dreher...

...endet nicht selten in einem kapitalen Crash!

anspruchsvoll ist die Steuerung. Vom Grafischen her ist NASCAR 3 zwar kein „High-End-Leckerbissen", aber nun in der Oberklasse zu finden. 3D-Beschleuniger werden natürlich unterstützt, inklusive Voodoo3. *tz*

Mindestanforderung: P 233 MMX, 32 MB RAM, 6 x CD, D3D-taugliche 3D-Karte
Empfohlen: P-II 266, 64 MB RAM, 12 x CD, Voodoo3

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
75%	79%

GRAFIK	75%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	10%

GUT



Thomas Ziebarth

Bereits beide Vorganger-Versionen von „NASCAR" gehörten zu den Renn-Sims, die bei mir öfter mal über den Monitor flimmerten. Leider wird diese Art des Autorennens von „normalen" Menschen meist nur belächelt. Wie schön, daß es ein paar „Verrückte" gibt, die die NASCAR-Series auch noch in den PC zaubern. Das gelingt den Machern bei Papyrus nun schon zum dritten (!) Mal. In „NASCAR 3" wurde am Spielgeschehen zwar nichts geändert (wie auch – Stadien sind nunmal oval!), aber es wurden neue Grafik-Techniken, die neuesten Regeln und ein neuer Sound eingebaut. Durch all das wird das neue Spiel erheblich aufwertet, obwohl ich die Bezeichnung „großes Update" für passender halten würde. Die Bewertung war für mich außerordentlich schwer, da es sich hier um ein Spiel ausschließlich für Rennfreaks handelt. Für diese Fangemeinde müßte die Wertung „Super" lauten – für viele andere „Vorsicht Schrott". Ich habe versucht, einen diplomatischen Mittelweg zu finden...



Autobahn Raser II



„Cannonball" in Deutschland!

Mit 130 durch die Innenstadt! Wenn Markt- zu Rennplätzen werden, kann man sich nur noch in Sicherheit bringen. Oder noch besser: selber fahren...



Neue Technologie: Vorne knallt´s und hinten sprühen die Funken

Fast jeder verspürt irgendwann heimlich den Wunsch, mal in „seiner" Innenstadt das Gaspedal durch das Bodenblech hämmern zu können und die „Sau" rauszulassen! Ihr könnt Parkbänke zu Brennholz verarbeiten, Polizeiwagen einer offenstehenden Fahrertür entledigen und den danebenstehenden Blitzer in ein Fotoapparat-Puzzle verwandeln – alles ist möglich. Für das Zerlegen einer der polizeigesteuerten Paßbild-Selbstschußanlagen bekommt Ihr obendrein auch noch einen Bonus...



Wer keine Punkte braucht, macht Pause

Begonnen wird die Jagd in einem Mini Cooper, der allerdings auch schon ganz flott ist. Die Fahrphysik wird Euch am Anfang gewöhnungsbedürftig vorkommen, aber wenn Ihr die älteren „Bleifuß"-Renn-Sims kennt, werdet Ihr damit gar keine Probleme haben. Und außerdem – nach ein paar Testrunden kommt jeder mit der Steuerung klar. Am Anfang startet der Spieler generell von der letzten Position und muß das ganze Feld von hinten aufrollen. Das ist einfacher gesagt als getan, denn auch die „Sheriffs" kommen meist von hinten, und schon ein alter Spruch besagt: „Den letzten beißen die..." – na Ihr wißt schon!

Wer sich dann von den Gesetzeshütern nicht entmutigen läßt und die nächsten paar Kilometer keinen Mist mehr baut, kann dennoch „in die Plätze" fahren. Wichtiger Tip des Tages: Blitzer-Anlagen sollten nicht mehr aufrecht stehen, nachdem Ihr vorbei oder



Wenn der Laster auf der linken Spur zu langsam ist, wird halt rechts überholt

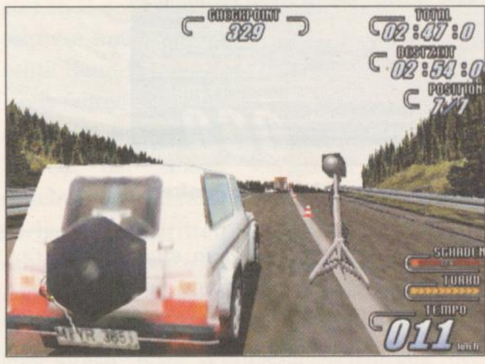


besser drüber gefahren seid. Erstens bekommt Ihr wertvolle Punkte für diese Art der Straßenreinigung und zweitens: Wenn die „Knöllchenverteiler" Euch nicht vor die Linse kriegen, werdet Ihr auch nicht verfolgt. Aber so einfach ist diese Art des Punktesammelns nun auch wieder nicht. Ihr müßt schon gesunde Augen haben, denn die Radargeräte stehen sehr oft da, wo man sie nun wirklich nicht vermutet – mit Vorliebe zum Beispiel in Fußgängerzonen.

In einigen Städten gibt´s dann noch eine weitere Besonderheit: fahrt doch einfach mal durch eine U-Bahn-Unterführung! Treppen runter – durch das Fußgängergeschoß



Unser Rennpappen-Gegner in Wien



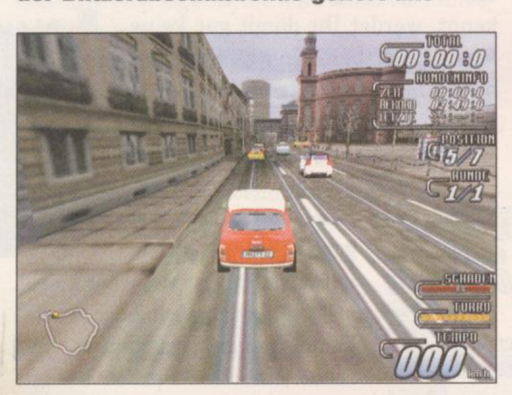
Der Vordermann hat ihn knapp verfehlt – der Blitzerabschußbonus gehört uns



Übersichtliches Optionen-Menü



Auch übersichtlich: Die Spielsteuerungsauswahl



Grafisch gut dargestellt: Die historischen Gebäude von Frankfurt Main

und dann die Treppen wieder rauf, mit 120 Sachen – Affengeil! Wie das allerdings mit einem Mini veranstaltet werden soll, ist mir rätselhaft – na gut...

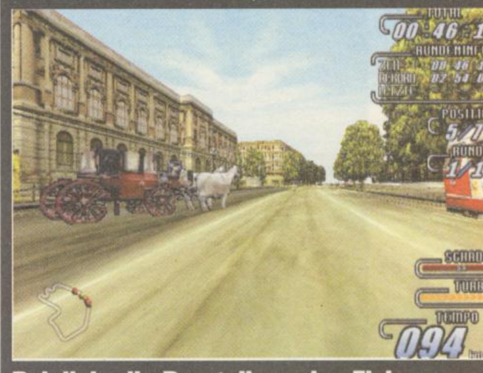
Da sind die Stadtparks schon eine bessere Wahl. Hier könnt Ihr nach Herzenslust Parkbänke zertrümmern, Laternen umfahren und Papierkörben zu Freiflügen verhelfen. Aber Vorsicht! Immer schön auf die Blitzer achten – Ihr wißt ja noch, was wir Euch darüber erzählt haben...

Dann, irgendwann wieder in der Stadt, wurde eine Strassensperre aufgebaut – so'n Mist! Ach, das macht doch nichts. Die Polizei scheint so eine Angst um ihre Fahrzeuge zu haben, daß sie genug Platz in der Mitte gelassen hat. Naja – die Streifenwagen sollen ja schließlich keine Kratzer bekommen, wenn Ihr die Sperre durchbrecht, oder? Übrigens: Wenn Ihr dann irgendwann eine Ansammlung von stehenden Autos seht, könnte das das Ziel sein.

Anders geht's da auf der Autobahn zur Sache. Hier ist die Darstellung vom Fahrgefühl her fast noch realistischer als in der Stadt. Ihr startet von einem Parkplatz aus zur Fahrt von einer Stadt in die andere. Losfahren, einordnen, die



Hier beginnt die Punktejagd durch Wien



Peinlich, die Darstellung des Fiakers



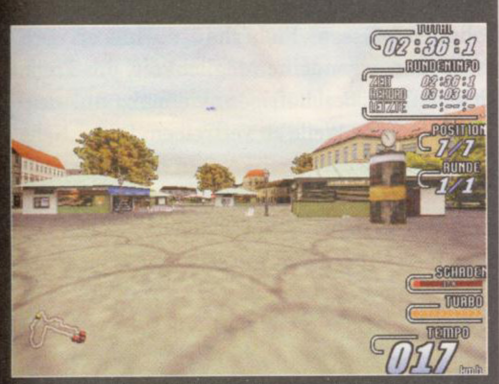
Auch in Wien gibt´s Stadtparks – rasen wir mal durch



Mit 120 durch den Münchner Hofgarten

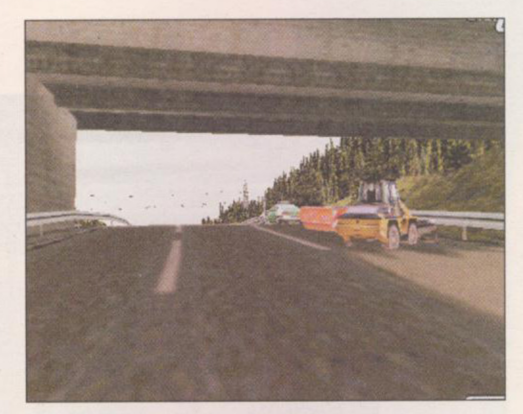


Erwischt: Das kostet Punkte...



Der Münchner Viktualienmarkt ist vorbildlich gestaltet

Einfädelspur – und los geht´s! Da wir uns aber in Deutschland befinden, gibts natürlich eine Baustelle nach der anderen. Hier macht's besonderen Spaß, diese kleinen Verkehrsleit-Hütchen wegzurattern – da fliegen die Fetzen. Und ratet mal, was ab und zu dazwischen steht? Richtig unser Bonusspender – Blitzanlagen! Auch Lastwagen gibts reichlich. Mal auf der linken Spur, mal auf der rechten und immer zu langsam. Da in diesem Falle ein Aus-dem-Weg-Rammen nicht wirklich ratsam ist, fahrt Ihr am besten drumrum. Ob LKW, PKW, Raststätten oder



Autobahnbaustelle mit „Fotoladen"

Hinweisschilder – alles ist schön Foto-texturiert. Sieht wirklich gut aus, nur solltet Ihr Euch nicht zuviel Zeit nehmen, das zu bewundern! Falls Ihr dennoch ein Päuschen braucht, könnt Ihr an den erwähnten Raststätten ja mal eben rausfahren – womit Ihr allerdings Euren Punkten den Abschiedskuß verabreichen könnt. Also lieber doch nicht. Am Ziel ist, wer die nächste Stadt erreicht – wie auch immer. Nur unter den Ersten solltet Ihr schon sein, denn sonst bleibt Ihr auf – sorry – in dem Mini sitzen. Jeden größeren Wagen muß man sich nämlich erst verdienen. Ätsch! Es sammelt sich bei jedem Sieg Geld auf einem Konto, mit dem man dann zum Autokauf schreiten kann. Außerdem sind einige Strecken solange gesperrt, bis Ihr ein gewisses „Niveau" an raserischem Können entwickelt habt. Aber niemals vergessen: Geübt wird dafür ausschließlich im Computer und nicht auf der Straße, denn im richtigen Leben endet solche Raserei sehr selten auf der Zielgeraden... *tz*

Mindestanforderung: P 166 MMX, 32 MB RAM, 6 x CD, D3D-taugliche 3D-Karte
Empfohlen: P 233 MMX, 64 MB RAM, 12 x CD, Voodoo



Zu Besuch beim Autohändler. Am Anfang wird nur der „Mini" rausgerückt



Im Routenplaner entscheiden wir, welche Stadt heimgesucht wird



Wie im richtigen Leben: Baustellen, Baustellen, Baustellen

Name:	Autobahn Raser II
Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Davilex
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	cirka 90 Mark
Spieler:	1
Steuerung:	Lenkrad, Joystick, Tastatur, Gamepad
Besonderheiten:	–
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	–



GUT

Autobahn Raser II ist ein reines Fun-Racing-Game ohne Anspruch auf Realität. Wenn man es nicht allzu ernst nimmt, macht es richtig Spaß – auch, weil man eben in Deutschland unterwegs ist. Die Autos und Städte sind bis hin zum Strassenbelag fotorealistisch, was durch gekonnt eingesetzte, 2-dimensionale Foto-Texturen erreicht wird – bewegliche Teile o.ä. gibt es daher nicht (Räder ausgenommen). Polizeisperren durchbrechen, die Gegner aus dem Weg rempeln und als Erster ankommen – das ist das Ziel des Spiels. Dabei „Blitzer" zu Schrott zu fahren ist nicht nur erlaubt, sondern erwünscht – dafür gibt's Bonus-Punkte. Schade, daß kaum an grafische Effekte gedacht wurde. Beschädigungen gibt's nicht – die Autos sind nach einem Crash mit 150 KmH unversehrt und weiterhin fahrfähig. Meine Wertung „Gut" bezieht sich daher lediglich auf den Spaß am Speed. Ich meine, man sollte das Spiel unbedingt gesehen haben, auch wenn es bei weitem nicht dem Stand der heute üblichen Renn-Simulationen oder dem Driver-Spaß entspricht.

Thomas Ziebarth

SPIELSPASS

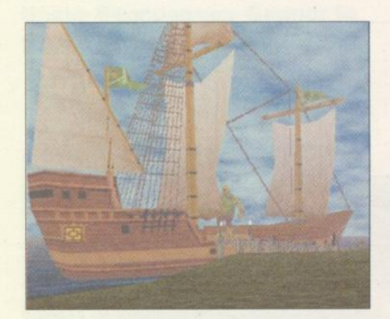
SOLO	MULTI
58%	–%

GRAFIK	69%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	5%

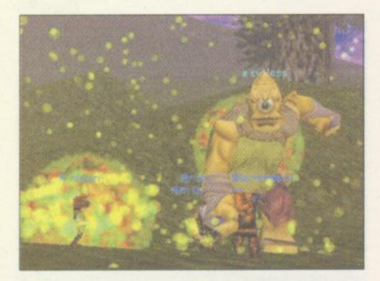
Ever
Geschichten

Der Krieg auf Vallon Zek ist noch immer nicht ausgebrochen, doch die Fronten verhärten sich von Tag zu Tag

Kleine schwarze Messe gefällig? Die Dunkelelfen machen auch das möglich.



Angesichts dieses Passagiers, wollte plötzlich niemand mehr das Schiff nehmen...



Das kann man doch keinem Zyklopen zumuten. Zwerge sind wirklich zu klein für den Nahkampf.

Bajuwar versuchte angestrengt etwas in der Dunkelheit zu erkennen. Jedes Geräusch machte ihn nervös – es könnte ein Dunkelelf sein. Obwohl die südlichen Ausläufer der Karana-Ebene zur neutralen Zone gehörten, hatten sich die Angriffe der bösen Rassen in den letzten Tagen verstärkt. Viele sprachen bereits von dem drohenden Verlust dieser Gebiete, doch die Menschen waren viel zu sehr damit beschäftigt, andere Gebiete zu erkunden, um sich um vermeintlich bereits verlorene zu scheren. Bajuwar entdeckte eine Gruppe Trolle, die sich an einem Aviak vergingen. Mißmutig beobachtete der Druide das Schauspiel und hätte am liebsten eingegriffen. Nicht, daß er die Aviaks schützen wollte, doch die Anwesenheit der dunklen Rassen in diesem Gebiet störte ihn sehr. Nur schwer hatte Bajuwar ihre Anwesenheit tolerieren können, doch nach den letzten Tagen schien seine Geduld endgültig am Ende zu sein. Konzentriert starrte er auf die potentiellen Gegner. Mindestens zwei Shamanen, begleitet von drei Kriegern, konnte Bajuwar ausmachen. Jeder Angriffsversuch seinerseits war zum Scheitern verurteilt. Doch die Anwesenheit dieser Ausgeburten einer sarkastischen Gottheit wollte er nicht unbedingt in „seinem" Jagdrevier erdulden müssen. Fieberhaft suchte er nach einer Idee, irgendeine Möglichkeit, die Trolle nicht nur zu beschäftigen, vielmehr aus dem Gebiet für eine Weile zu vertreiben. In der Nähe gab es einen Druidenzirkel und natürlich auch Treants. Diese naturverbundenen Baumwesen galten schon immer als Verbündete der Druiden aller Rassen. Sie waren nicht nur ungeheuer groß und imposant von ihrer Erscheinung, auch ihre Kampfkraft, kombiniert aus stark zuschlagendem Geäst, sowie die Beherrschung der Magie machte sie zu ernstzunehmenden Gegnern. Bajuwar machte sich auf, einen seiner Freunde zu holen. Bereits aus großer Distanz konnte der Druide einen Treant ausmachen, noch bevor der Druidenzirkel selbst in Sichtweite kam. Ein paar hundert Meter vor seinem Ziel mußte Bajuwar unvermittelt stoppen. Ein gleißend rotes Licht umschloss das Baumwesen, Flammen leckten gierig an seinem Stamm. Selbst auf die große Distanz konnte Bajuwar die



Wenn sich die dunklen Rassen zusammenrotten, bedeutet das grundsätzlich nichts Gutes

...quest aus Norrath

Schmerzensschreie seines Freundes hören. Er durfte keine Zeit verlieren. Schnell und dennoch vorsichtig näherte er sich dem Geschehen. Ein wenig rechts vom Treant konnte Bajuwar einen Nekromanten ausmachen, der einen weiteren, tödlichen Spruch losließ. Mit eiskaltem Lächeln labte sich der Dunkelelf an der Lebensenergie des Baumwesens. Nur mühsam schleppte sich der Treant auf seinen Gegner zu, zu schwach, um seine Magie anzuwenden. Zornig starrte Bajuwar auf den Dunkelelfen und sprach eine Zauberformel. Seine Arme beschrieben mystische Zeichen. Das Grinsen des Gegners erstarb, zuerst Erstaunen, schließlich Entsetzen



Die Heiligsprechung hatte er sich anders vorgestellt



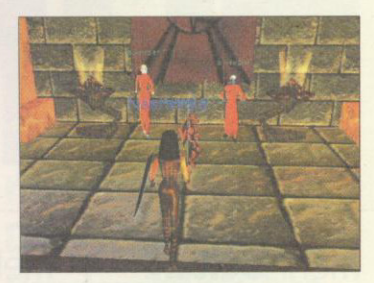
Genau der richtige Türsteher für jeden Anlaß

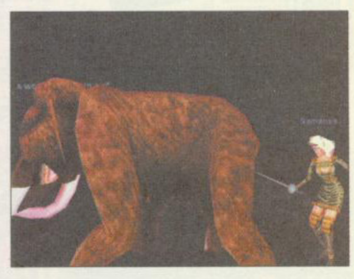
breitete sich auf dem Gesicht aus. Der Wurzelzauber hatte gewirkt, und unfähig, sich zu bewegen, mußte der Dunkelelf gegen die aufsteigende Panik und den sich nähernden Treant ankämpfen. Hektisch blickte er sich um, wollte wissen, wer ihm das angetan hatte. Der Nekromant erkannte Bajuwar, als dieser einen Feuerzauber aussprach. Eine Sekunde später war es der Dunkelelf, der nun auch noch mit Flammen kämpfen mußte, die seine Robe in Brand gesetzt hatten. Nun hatte es die Panik geschafft und der eben noch so mächtige Gegner schlug unkontrolliert um sich und schrie seinerseits voller Schmerz. Durch die unerwartete Hilfe hatte das Baumwesen neue Kraft geschöpft und schob sich nun schneller auf den Dunkelelfen zu. Schnell waren seine Äste in Reichweite des Feindes und schlugen erbarmungslos zu. Der Dunkelelf beschrieb einen weiten Bogen durch die Luft, bevor er unsanft ein paar Meter weiter landete. Fast besinnungslos versuchte er, sich aufzurappeln und fiel erneut zu Boden. Bei jedem anderen hätte der Druide Mitleid empfunden und ihm ein schnelles Ende bereitet, doch der Anblick des sterbenden Dunkelelfen, löste kalte Befriedigung in ihm aus. Lächelnd blickte Bajuwar auf den toten Feind herab. Der Treant sah den Druiden mit dankbaren Augen an. Doch noch war nicht alles erledigt. Weitere Arbeit wartete auf die beiden. Auch die Trolle mußten verschwinden – tod oder lebendig. Die beiden ungleichen Freunde machten sich auf.

Sir Elric


Wir haben uns hier versammelt, um voller Freude Abschied zu nehmen...


Interessante letzte Ausblicke: Schau mir ins Visier Kleiner!


Weitere Quests und mehr Abwechslung verspricht die neue Zone Temple of Solusek Ro


Nichts gegen Tiermedizin, dann sollte es aber schon das richtige Werkzeug sein



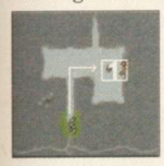
Komplettlösung – 1. Teil

Total Annihilation: Kingdoms

Christian Pfeiffer nahm Cavedogs Fantasy-Strategical eingehend unter die Lupe und präsentiert in diesem Heft seinen Lösungsweg für die ersten 30 Missionen der Single-Player-Kampagne.

Mission 1 (Aramon): Die Hölle bricht los

Ihr beginnt mit einem kleinen Trupp von



Kriegern und dem Boten Emen im Süden der Karte. Euer Ziel ist es, den Boten Emen zu Position 1 zu bringen, bei der sich ein Brunnen befindet. Also macht sich Eure kleine Abenteurergruppe nach Norden auf. Der Weg ist von Skeletten besetzt, die allerdings ohne weitere Probleme von Euren Leuten erledigt werden können. In der Stadt angekommen, droht Euch keine Gefahr mehr, und Ihr erreicht den Brunnen in wenigen Sekunden.

Mission 2 (Aramon): Keine Sieger, sondern Opfer

In dieser Mission müßt Ihr abermals Emen



helfen. Eskortiert ihn zur Garnison bei 1. Folgt dem auf unserer Karte eingezeichneten Pfeil und tötet die Feinde der Nation von Taros, die Euch auf Eurem Weg begegnen. Am besten ist es, wenn Ihr generell Eure Fußtruppen vorlaufen laßt, die Gegner tötet und dann mit Emen nachrückt, damit ihm nichts passieren kann. Ist er in der Garnison angekommen, habt Ihr den zweiten Einsatz hinter Euch.

Mission 3 (Aramon): Die Ordnung wird aufgehoben

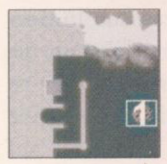
Eure Garnison im Süden wird angegriffen!



Da hilft nur noch die Flucht. Nehmt sämtliche Einheiten und reitet sofort in Richtung Norden los – die grausamen Feinde werden durch Eure Schwerter und Pfeile in die ewigen Jagdgründe befördert. Arbeitet Euch langsam bis zu Position 1 vor, wo ein Schiff auf Euch wartet. Ladet den Helden dort ein und verlaßt anschließend die Karte in Richtung Norden auf dem Wasserweg.

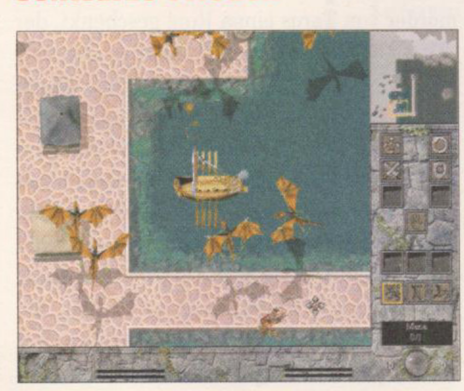
Mission 4 (Zhon): Der Keil

Zum ersten Mal dürft Ihr die Zhon spielen.



Ihr beginnt auf einer kleinen Insel bei Position 1 mit vielen Drachen. Mit den Schuppentieren müßt Ihr sämtliche Streitkräfte der Veruna in der Küstenstadt im Westen ausschalten. Fliegt mit Euren Drachen zunächst in den Norden, wo Ihr Euren Feldzug beginnt. Nach dem Ableben sämtlicher Wassermenschen begebt Ihr Euch weiter nach Süden, wo Ihr Euren Beutezug fortsetzt. Achtet speziell auf die Schiffe, die teilweise mit gefährlichen Pfeilen auf Eure Drachen feuern. Wenn Ihr mit geballter Kraft angreift und Eure Drachen nicht zu stark verteilt, ist die Stadt jedoch dem Untergang geweiht.

Mission 5 (Taros): Der schwarze Frieden



Das Schiff hat keine Chance gegen unser Drachenfeuer und wird schnell im Meer versinken

SUPPORT 12/99

[Tips & Tricks]

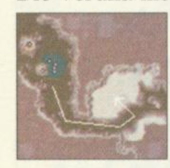
Damit Ihr nicht schon in den ersten 30 Mssionen des Fantasy-Strategicals verzweifelt, hat Christian Pfeiffer wiedermal den richtigen Rat. Die NOD´sche Bruderschaft hat durch Michael Steinkuhls Hilfe bereits gesiegt. Jetzt sagt er der GDI-Kampagne in „C&C: Tiberian Sun" den Kampf an! Wenn Ihr Euch an die Fersen von Michael Berg heftet alias Cutter Slade heftet, findet Ihr gewiß den richtigen Weg durch das Action-Adventure „Outcast".

In diesem Einsatz schlagt Ihr Euch auf die Seite der bösen Nation von Taros. Ihr startet mit einigen Einheiten und einer Kabale bei Position 1, in dem Gebäude wird sogleich ein Dunkler Steinmetz ausgebildet. Mit ihm klappert Ihr sämtliche Heiligtümer rund um Eure kleine Basis ab und errichtet dort Magnetsteine. Die Energie, die Ihr dadurch gewinnt, investiert Ihr in zehn üble Henker. Ist Eure kleine Armee fertig, bewegt Ihr Euch mit all Euren Einheiten zur Stadt des Gegners bei Position 2. Tötet alle Ritter und Bogenschützen. Achtet vor allem auf den dortigen Magier, der Wachtürme zu errichten versucht. Wenn Ihr den Kerl als erstes unschädlich machen könnt, erspart Ihr Euch einigen Ärger und müßt nicht noch eine Armee nachbauen.



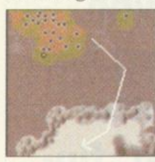
Mission 6 (Veruna): Schreie im Dschungel

Die Veruna möchten einen Brückenkopf im Land der Zhon errichten, und Ihr wurdet für diese Aufgabe auserkoren. Bewegt Euch mit Euren Schlachtschiffen am Fluß entlang, achtet jedoch auf die Drachen, die eventuell Euren Weg kreuzen könnten. Die geballte Schußkraft Eurer Schiffe wird die geflügelten Monster aber schnell auf den Boden stürzen lassen. An der Küste eliminiert Ihr zunächst von der See aus die dort herumstreunenden Kobolde und landet dann mit Euren Truppen. Erkundet die Küste und errichtet mit Euren Priesterinnen neue Magnetsteine. Danach müßt Ihr nur noch vier Wachtürme bauen, um die Mission zu gewinnen.



Mission 7(Zhon): Die Säuberung

Ein eleganter Seitenwechsel – was Ihr in der letzten Mission mühsam erbaut habt, dürft Ihr nun auf der Seite von Zhon wieder vernichten. Laßt Euren Tierbändiger zu Euren Anfangstruppen noch zehn weitere Trolle erschaffen. Danach bewegt Ihr Euch zur Küste in den Süden, wo Ihr mit Euren Drachen die erste Abwehr ausschalten könnt. Anschließend fallen die restlichen Truppen ein und machen die Stellung dem Erdboden gleich. Ihr solltet aber aufpassen, daß Eure Einheiten nicht durch Katapulte von Veruna eliminiert werden.





Unsere Schlachtschiffe beharken die Kobolde von Zhon vom Wasser aus und können somit unbeschadet die Küste leerräumen

Mission 8 (Taros): Kein Erbarmen

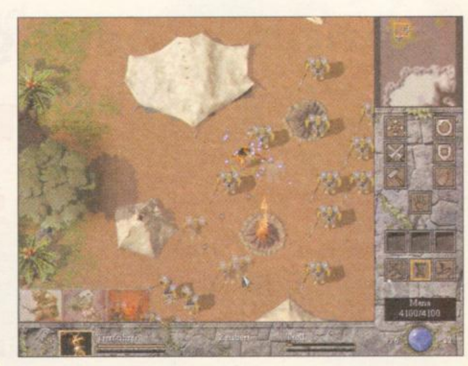
Im Süden der Karte liegt bei Position 1 eine Festung von Aramon, die unbedingt vernichtet werden muß. Errichtet mit dem Geisterbeschwörer Lokken mehrere Magnetsteine, eine Kabale und einen Abgrund. Danach trainiert Ihr 15 Bogenschützen und 15 Henker. Diese Armee reicht schon völlig, um die Feindfestung bis auf ihre Grundmauern zu schleifen. Bewegt Euch wie auf unserer Karte gezeigt nach Süden und tötet auf Eurem Weg alle Ritter, die versuchen die Gegend von Feinden sauber zu halten. Bei der Festung angekommen, dringt Ihr ohne Verzögerung ein, vernichtet dort die beiden Gebäude, die unablässig Einheiten produzieren, und nehmt Euch anschließend des Magiers an, der versucht, die Stadt mit weiteren Türmen zu verstärken. Die Säuberung der Karte ist nun nur noch Formsache und in wenigen Minuten erledigt.



Mission 9 (Taros): Unsichtbare Hände

Lokken war so nett und hat dem Meuchelmörder von Taros einen Ring geschenkt, der ihn unsichtbar macht. Der böse Lord hat auch gleich einen Auftrag parat: der Alchemist von Aramon muß getötet werden, damit die Nation nicht eine neue, fürchterliche Waffe entwickeln kann. Ihr übernehmt die Steuerung des Mörders. Lauft ein paar Schritte nach Norden und lockt dort die Wachen vom Tor weg. Hinterrücks werden sie im Wald niedergestochen. Anschließend tarnt Ihr Euch mit Hilfe des Rings und marschiert in die Stadt ein. Der Alchemist steht relativ ungeschützt bei Position 1 herum. Ein Messerwurf und er ist Geschichte. Anschließend verschwindet Ihr so schnell wie möglich getarnt nach Osten, durch das Burgtor und bis zum Rand der Karte. Und wieder konntet Ihr für die bösen Taros einen Sieg erringen.



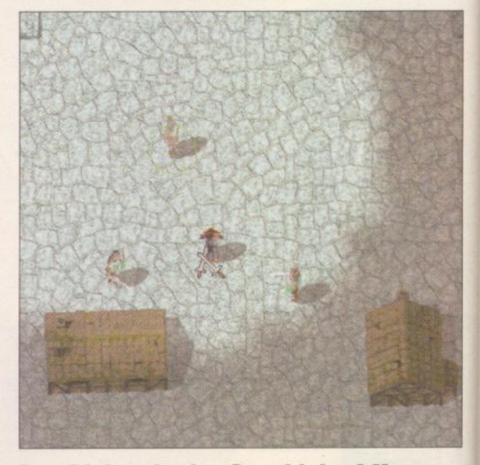


Mit unserem Tierbändiger erschaffen wir ganz schnell noch zehn weitere Trolle, bevor der Angriff auf Veruna losgeht

Mission 10 (Taros): Legionen des Alptraums

Diese Routinemission beschäftigt sich wieder einzig und allein mit der Vernichtung Eures Gegners. Errichtet mit Lokken unverzüglich mehrere Magnetsteine, aber paßt bei den heiligen Stätten ganz im Osten auf – dort lauern Wolfsrudel, die Euren Baumeistern zu schaffen machen können. Euer Feind besitzt eine Festung bei Position 1, südlich Eures Lagers. Aramon verfügt über eine beträchtliche Anzahl an Truppen, die Ihr am besten vernichtet, indem Ihr 15 Henker, 15 Bogenschützen, zehn Feuerspeier und fünf Liches erschafft. Diese Armee mar-





Der Alchemist ist Geschichte! Unser Mörder hat es ganz bis in seine Nähe geschafft und wird ihm gleich das Messer durchs Herz rammen.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

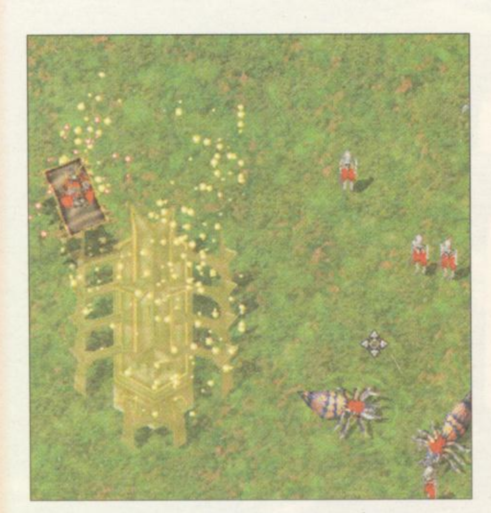
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)



Unser Dunkler Abt errichtet die Kultstätte zu Ehren Belials.

schiert auf Position 1 zu und walzt die Festung nieder. Falls dieser Angriff fehlschlagen sollte oder Ihr zu hohe Verluste erleidet, baut in Eurer Basis noch schnell ein paar Kämpfer nach, die dann als Verstärkung nachgeschickt werden.

Mission 11 (Taros): Die unheilige Suche

Ihr sollt eine Kultstätte für einen Eurer bösen Götter errichten. Leider wird die Nation von Aramon den Berg, auf dem Ihr die Städte bauen sollt, mit einer Armee besetzen.



Zieht sofort Eure Späher vom Berg zurück und baut so schnell wie möglich eine Kabale, einen Abgrund und einen Tempel. Die ersten Angriffe könnt Ihr mit Euren Starteinheiten zurückschlagen – falls alle Stricke reißen sollten, kann auch noch der dunkle Abt mit seinen Zaubersprüchen die Angreifer in Flammen verwandeln. Während Ihr Eure Stellung verteidigt, erschafft Ihr eine Armee, die mindestens 30 Kampfeinheiten umfaßt, unter anderem auch Feuerspeier. Sobald Ihr mit dem Bau fertig seid, könnt Ihr versuchen den Berg wieder einzunehmen. Wenn Ihr die Gegner in die Flucht geschlagen habt, baut Ihr mit dem Dunklen Abt die Kultstätte bei Position 1, um auch diese Mission beenden.

Mission 12 (Aramon): Des Äthers Furien

Bei diesem Einsatz müßt Ihr überhaupt nichts tun. Seht einfach dem Spektakel zu. Gegner versuchen gegen Eure Festung anzurennen, werden jedoch generell von Euren vier Kanonen in ihre Einzelteile zerlegt. Auch



Angriffe von den Flanken wehren die Kanonen automatisch ab. Wenn der Gegnerstrom versiegt, ist alles schon vorbei. Das war schwer, gelle?

Mission 13 (Aramon): Wahnsinn und Pest

In der Stadt im Westen tobt eine Schlacht, der Ihr besser aus dem Weg geht, da Eure Truppen im Gefecht fallen würden. Bewegt Euch also lieber still und heimlich in Richtung Norden, denn hier am Kartenrand finden keine Kämpfe statt. Der einzige gefährliche Punkt ist Position 1, wo Monster warten, die Eure Krieger in Stein verwandeln können. Sollte dies Eurem Helden widerfahren, wäre die Mission verloren. Macht deshalb einen Bogen um diese gefährlichen Gegner. Oben auf der Karte angekommen, folgt Ihr der Straße in Richtung Westen. Somit gelangt Ihr direkt zum Hafen. Die Feinde, die Ihr unterwegs noch trefft, sind von recht schwacher Natur und werden von den Schwertern Eurer Recken gespalten.



Mission 14 (Veruna): Ungebetene Besucher

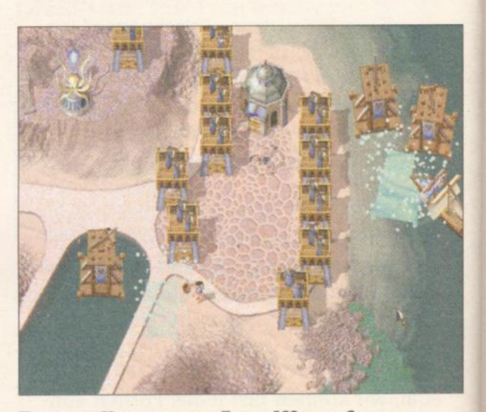
Die Nation von Zhon hat ohne Vorwarnung einfach ein paar Inseln der Veruna besetzt. Ihr werdet mit einer kleinen Flotte geschickt, um diese Inseln wieder einzunehmen. Nachdem Ihr einige Magnetsteine auf der Anfangsinsel errichtet habt, bewegt sich Eure Flotte zu dem Eiland bei Position 1. Eure Truppen werden dort spielend mit den Kobolden und wenigen Trollen fertig. Errichtet einen Magnetstein auf der Insel und fahrt anschließend weiter zur nächsten. Dort erledigt Eure Wassernixe die gefährlichen Truppen mit ihren Zaubersprüchen, errichtet einen Magnetstein und eine Enklave. Trainiert nun einige Truppen, die Ihr zu Insel 3 verschifft. Hier warten die meisten Gegner auf Euch, aber besonders gefährlich können sie einer Truppenmasse von zehn Schwertkämpfern nicht werden. Auf dem Berg der Insel findet Ihr Tierbändiger, die unbedingt getötet werden müssen, damit sie keine Drachen, Greifen oder andere Kontrahenten erschaffen können. Sobald kein Untier von Zhon mehr auf den Beinen steht, habt Ihr Eure Aufgabe erfüllt.



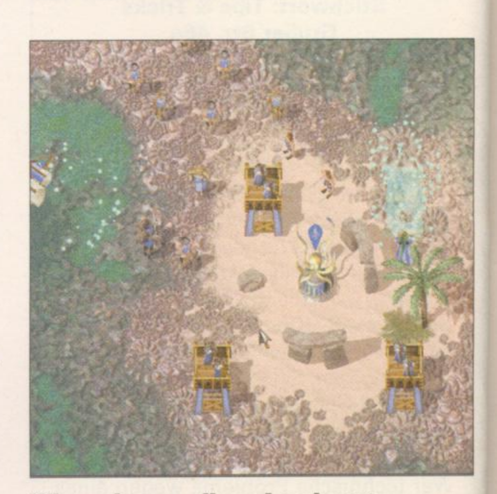
Mission 15 (Veruna): Das unruhige Meer

Vergeßt einfach, was Euch das Missions-Briefing mitteilt! Ihr müßt keine Magnetsteine beschützen, sondern nur 30 Minuten lang mindestens eine Einheit bzw. ein Gebäude behalten. Errichtet unverzüglich mit Eurem Flagschiff eine Enklave auf der kleinen Insel und erschafft eine Priesterin. Diese errichtet einen Magnetstein und beginnt damit, massenweise Wachtürme zu bauen. Währenddessen zaubert Euer Flagschiff Ponton-Türme auf dem Wasser herbei. Bevor der erste Angriff beginnt, habt Ihr schon eine so große Abwehr, daß Zhon es nicht mehr schaffen wird, Euch von der Karte zu entfernen. Die Magnetsteine auf den beiden großen Inseln können Euch völlig egal sein – wenn die Angriffe beginnen, igelt Ihr Euch einfach in Eurer Basis ein und wartet 30 Minuten ab.





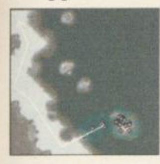
Bevor die ersten Angriffe anfangen, sollte Eure Insel schon So stark gesichert sein, daß der Feind ohnehin zum Scheitern verurteilt ist



Wir verlassen diese Insel erst, nachdem unsere Königin sie mit mehreren Wachtürmen vor Luftangriffen gesichert hat

Mission 16 (Veruna): Eine neue Flotte

Gruppiert zunächst Eure Schiffe und fangt



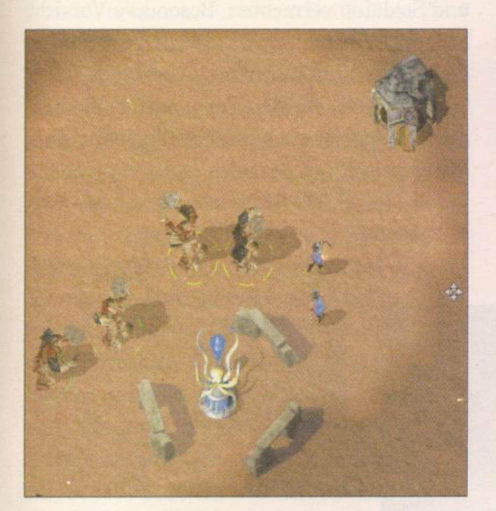
mit ihnen die ersten Angriffe ab. Nachdem Eure Königin einige Wachtürme auf der Insel hochgezogen hat, setzt Ihr mit Euren Truppen an die Küste im Westen über. Landet dort im südlichen Teil (siehe Karte). Habt Ihr eine Enklave gebaut, erschafft Ihr eine Priesterin, die den unteren Bereich mit zwei Bollwerken sichert. Danach könnt Ihr eine kleine Stadt erbauen und darin schließlich Truppen rekrutieren. Für diese Mission empfehlen sich vor allem die Musketiere und Kreuzritter. Arbeitet Euch langsam nach Norden vor und sichert gewonne Gebiete mit Bollwerken ab. Um diese Mission zu beenden, müßt Ihr alle Land-, Luft- und See-Einheiten der Zhon vernichten.

Mission 17 (Zhon): Wandelnde Riesen

Ihr startet mit einem kleinen, schwachen



Jäger, der schon beim ersten Feindkontakt sterben würde. Zum Glück treiben sich in den Wäldern von Zhon aber keine gemeinen Ritter herum, wodurch Ihr Euch ganz ungehemmt bewegen könnt. Lauft mit dem Jäger zu Position 1, wo Ihr vier mächtige Steinriesen finden werdet, die sich Euch bereitwillig anschließen. Mit diesen Verbündeten ist es Euch nun auch möglich, die Streitkräfte von Veruna bei Position 2 zu schlagen. Die Truppen haben nicht die geringste Chance gegen Eure mächtigen Einheiten.



Gegen die mächtigen Steinriesen haben die kleinen Truppen der Veruna nicht den Hauch einer Chance

Mission 18 (Zhon): Krieg

Kämpfen bis der Arzt kommt! Unter dieses



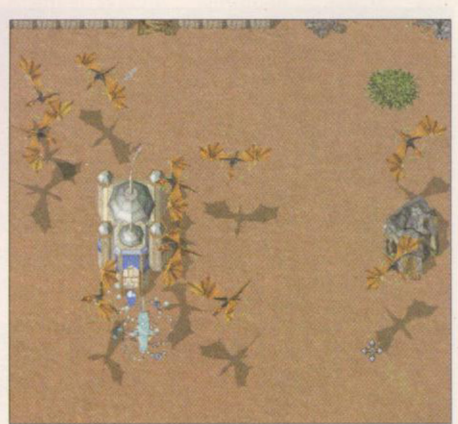
Motto könnte man wohl diese Mission stellen. Direkt zu Beginn müßt Ihr schon sehr schnell reagieren. Erschafft mehrere Tierbändiger, die die fehlenden Magnetsteine bauen und Trolle sowie Jäger in großen Massen aus dem Boden stampfen. Die Angriffe des Feindes folgen schnell, können aber dank Eurer Übermacht abgeschlagen werden. Mit Drachen erkundet Ihr die Karte, lokalisiert Gegner und schickt danach Eure schlagkräftigen Truppen los, um die Feinde unschädlich zu machen. Achtet vor allem darauf, daß die Nation von Veruna nicht direkt vor Eurer Tür eine eigene Basis aus dem Boden stampft – Priesterinnen müssen so schnell wie möglich von der Bildfläche verschwinden. Auf die andere Seite des Flusses gelangt Ihr über einen Landstreifen, der breit genug ist, um eine große Einheitenmasse hinüberzulassen. Wenn die Landeinheiten geschlagen sind, stehen nur noch die Schiffe auf dem Fluß im Weg. Diese könnt Ihr entweder mit Kraken oder mit Drachen neutralisieren, da sind Eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Mission 19 (Zhon): Einer Meinung

Was auch immer der Titel dieser Mission zu



sagen hat, die Nation von Veruna ist auf jeden Fall nicht einer Meinung mit Euch. Die Wassermenschen haben sich auf einer Insel verschanzt und schicken von Land aus Truppen gegen Euer Lager. Zum Glück seid Ihr von der Landschaft her recht gut gesichert; Ihr kampiert nämlich auf einem Berg. Als erstes solltet Ihr ein paar Bodentruppen erschaffen, die Euer Lager sichern. Danach konzentriert Ihr Euch voll darauf, eine große Armada an Drachen zu erzeugen. Habt Ihr so um die 20 Drachen kreiert, startet Ihr den ersten Angriff gegen die Insel. Es sollte Euch mit dieser Gruppe gelingen, alle Abwehrtürme zu vernichten. Mit einer zweiten Angriffswelle von ebenfalls 20 Drachen könnt Ihr dann den Rest der Festung in Flammen aufgehen lassen. Auch die Schiffe rund um die Insel müssen im Meer versenkt werden, um die Mission erfolgreich zu beenden.



Unsere Drachenarmada wurde schon stark dezimiert, aber es stehen ohnehin nur noch wenige Gebäude der Festung von Veruna

Mission 20 (Veruna): Der Landfall

Ihr beginnt im Norden der Karte. Bewegt



Euch mit Euren Schiffen in Richtung Süden und hinein in die Meeresbucht, die Euch der Pfeil auf der Karte zeigt. Ladet flott Eure Truppen aus, schlagt die ersten Abwehreinheiten der Zhon zurück und beginnt unverzüglich mit dem Bau einer Enklave sowie von Wachtürmen. Achtet besonders auf den gefährlichen Steinriesen, der Euren Truppen über eine große Distanz hinweg Probleme bereiten kann. Sobald Eure Position gefestigt ist, beginnt Ihr mit der Produktion von Truppen, bevorzugt Armbrustschützen und Kreuzritter. Stoßt dann bis zu Position 1 vor und sichert das Lager der Zhon. Hier werden Euch vor allem die Dschungelorcs gefährlich, die ordentlich austeilen können. Sobald Ihr die Position eingenommen habt, errichtet dort eine Priesterin rasch vier Wachtürme. In der Zwischenzeit werden in Eurem Lager neue Truppen rekrutiert. Mit einer neuen Armee stürmt Ihr weiter in den Dschungel hinein, bis Ihr auf das etwas größere Zhon-Dorf bei Position 2 trefft. Dieses wird nicht nur von Dschungelorcs und niederen Kreaturen bewacht, sondern auch von zwei Steinriesen, die allerdings gegen große Truppenverbände keine Chance haben. Baut auch in diesem Lager noch vier weitere Wachtürme, um die Invasion voranzutreiben und in ein neues Einsatzgebiet versetzt zu werden.

Mission 21 (Veruna): Die Schiffe des Schicksals

Nehmt Euren Papagei und fliegt mit dem



Federvieh direkt am östlichen Kartenrand entlang in Richtung Süden. Auf der Hälfte der Strecke trefft Ihr einige Drachen, die

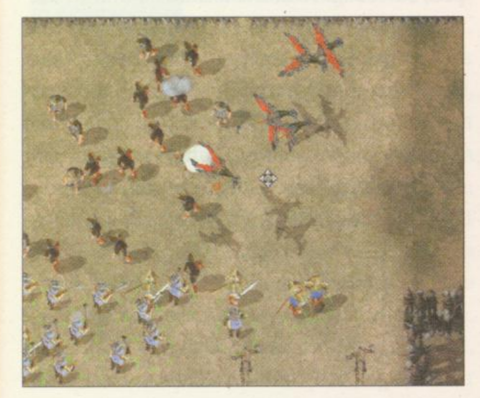
jedoch kein Interesse an Papageienfleisch bekunden und lieber gleich Eure Flotte angreifen, gegen die sie allerdings keine Chance haben. Euer Ziel mit dem Papagei ist es, bei Position 1 anzukommen, um einen guten Überblick über das Schlachtfeld zu haben. Zu dieser Position müßt Ihr auch Kirenna bringen, um die Mission zu gewinnen. Macht also mit Kirenna einfach das gleiche wie mit dem Papagei. Schwimmt mit ihr am westlichen Rand entlang in Richtung Süden und gebt Ihr anschließend den Befehl direkt zu Position 1 zu laufen. Sie wird dort ankommen, wenn auch sehr schwer verwundet. Speichert aber vorher trotzdem kurz ab, falls doch etwas schiefgehen sollte.

Mission 22 (Veruna): Zielscheiben

In diesem Einsatz müßt Ihr einige unglückselige Gefangene befreien.



Eure Flotte startet bei Position 1 und bahnt sich ihren Weg in Richtung Norden, schlägt dann nach Westen und landet an der Küste der großen Insel. Baut schnell eine Enklave, erschafft eine Priesterin und errichtet danach viele Bollwerke. Diesen schweren Befestigungsanlagen haben die vergleichsweise schwachen Truppen der Taros nichts entgegenzusetzen. Während die Angriffe also automatisch abgewehrt werden, erschafft Ihr in Eurem Lager eine Armee von 15 Kanonieren und zehn Kreuzrittern. Mit diesen stürmt Ihr dann das Gefängnis bei Position 2. Eingang verschafft Ihr Euch mit Kirenna, die einfach die großen Befestigungsanlagen in Mana umwandelt. Nachdem sie mit den Gefangenen in Kontakt getreten ist, zieht diese sofort in Euer Lager, denn eine Armee von Taros-Fliegern wird gleich attackieren und sollte mit Euren Kanonieren abgewehrt werden. Ladet die Gefangenen im Anschluß daran in ein Boot und bringt sie zur kleinen Insel bei Position 1. Dort sind sie in Sicherheit.



Unsere Kanoniere wehren die Angriffe der gefährlichen Taros-Flieger ab

Mission 23 (Veruna): Der Schlächter von Zakum

Die einstigen Gefangenen sind in den Lagern der Taros so sehr mißhandelt und gequält worden, daß sie sich am Befehlshaber der Armee der Magiernation rächen wollen.



Dieser hat sich in einem bergigen Gelände im Norden in seiner Burg verschanzt und rechnet gar nicht damit, daß eine Legion von wütenden Ex-Knackis über ihn herfallen wird. Ladet zunächst das Transportschiff aus, in dem sich weitere Truppen befinden. Formiert dann alle Einheiten zu einer Gruppe und macht Euch auf in den Norden, zu Position 1. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr einige Truppen und Gebäude Eures Feindes finden, die Ihr unbedingt zerstören solltet. Sobald Ihr bei der Festung des Feindes angekommen seid, vernichtet Ihr das Tor und die beiden Magiertürme und fallt dann in das Bollwerk ein. Ignoriert herausströmende Truppen, schlagt stattdessen lieber auf den Schlächter von Zakum ein, der sich in einer entlegenen Ecke der Festung zu verstecken versucht.

Mission 24 (Aramon): Eine furchtbare Entdeckung

Begebt Euch mit Eurer Truppe zunächst in Richtung Süden, schlagt Euch dann nach Osten durch und betretet die Anhöhe.



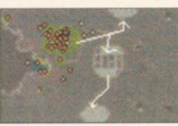
Folgt dem Weg ein Stück und Ihr werdet schon bald ein Katapult finden, das einsam und verlassen herumsteht und sich Euch nur zu gerne anschließen möchte. Dieses Gerät benötigt Ihr auch unbedingt, um die Mauer rund um das Heiligtum in der Mitte zu zerstören. Bewegt Euch, nachdem Ihr das Katapult unter Eure Kontrolle gebracht habt, wie auf der Karte gezeigt weiter. Wenn Ihr in der Nähe von Position 1 ankommt, gebt dem Katapult den Befehl auf die Mauer zu feuern, während Eure Nahkämpfer anstürmende Trolle niederschlagen. Sobald die Mauer zerstört wurde, könnt Ihr jegliche Gegner ignorieren und einfach mit Eurem Held in das Heiligtum rennen. Danach habt Ihr die Mission gewonnnen.



Wir greifen mit Rittern den Feind an, der keine Chance gegen unsere Übermacht hat

Mission 25 (Taros): Verrat

Auch wenn Ihr nun eigentlich auf der Seite der Taros kämpft, könnt Ihr Truppen von Aramon befehligen, da ein abtrünniger Ritter zu Euch übergelaufen ist.



Bewegt zunächst Eure aufgestockte Armee in Richtung Norden, wo schon ein Magier von Aramon mit einer Kaserne wartet. Baut noch einen Burgfried hinzu, damit Ihr Ritter ausbilden könnt. Dies solltet Ihr auch gleich als nächstes tun, denn zehn Ritter, vereinigt mit Euren Starteinheiten, können schon sämtliche Feinde von der Karte putzen. Ihr müßt die drei Siedlungen im Zentrum der Karte attackieren und alle gegnerischen Gebäude und Soldaten vernichten. Besondere Vorsicht ist bei der Siedlung im Süden geboten, da diese von Kanonentürmen bewacht wird. Wenn Ihr jedoch einen Turm nach dem anderen zerstört, ist auch diese Aufgabe für Eure Ritter kein Problem mehr.

Mission 26 (Taros): Die Zukunft gehört uns

Und wieder einmal gilt es auf der Seite der gefährlichen Taros einen Tempel zu Ehren Belials zu errichten.



Leider steht genau an der Stelle, wo Belial geehrt werden soll, schon ein Tempel für den Gott der Nation von Aramon. Also werdet Ihr beauftragt, diese Position für Euch zu beanspruchen. Mit einem kleinen Kontingent von Einheiten startet Ihr im Westen der Karte. Baut ein paar Abwehrtürme und beginnt anschließend direkt mit der Ausbildung von Einheiten. Eine



Der Schwarze Abt errichtet einen Tempel zu Ehren von Belial.

Kombination aus 20 Schwertdämonen und 10 Kanonen umfaßt Eure Angriffstruppe für diesen Einsatz. Wartet einen Angriff von Aramon ab und schlagt daraufhin gekonnt zurück. Eure Armee sollte schnell im Inneren der Stadt bei Position 1 angekommen sein, wo der Tempel verschrottet wird, um anschließend das Gotteshaus von Belial dort aufzubauen.

Mission 27 (Aramon): Kein Land für Menschen

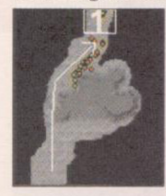
In dieser Mission geht es richtig rund – die



bisher größte Schlacht im Spiel wartet auf Euch! Eure kleine Siedlung wird von zwei Festungen des Feindes belagert, die sich bei den Positionen 1 und 2 befinden. Sichert schnell Euer Dorf mit zwei weiteren Kanonentürmen und errichtet in der Umgebung mehrere Magnetsteine. Die Basis bei Position 1 ist wesentlich kleiner und schwächer als die andere, darum solltet Ihr diese zuerst einäschern. Produziert dafür zehn Ritter, zehn Bogenschützen und fünf Katapulte. Während die Ritter die Fußtruppen erledigen, feuern die Katapulte über die Mauern hinweg auf die gefährlichen Magiertürme von Taros. Mit dieser Strategie habt Ihr die Position schnell erobert. Danach wird es schon etwas schwerer, da der Feind nun auch mit Feuerdämonen und sogar Gedankenmagiern angreifen wird. Haltet möglichst Abstand zu diesen Einheiten, damit Eure Truppen nicht auf einmal vom Gegner befehligt werden. Für den Sturm von Position 2 werden mindestens zehn Ritter, zehn magische Bogenschützen, zehn Riesen und fünf Kanonen benötigt. Falls Ihr diese Armee aufgestellt habt, lauft einfach direkt in die Festung des Feindes – den Rest erledigen Eure Truppen fast von selbst. Schaltet vor allem schnell die Baumeister der Nation von Taros aus, da diese sonst immer wieder neue Gebäude errichten würden.

Mission 28 (Aramon): Begrabt die Toten!

Der folgende Einsatz verlangt Euch zum



Glück nicht allzu viel Können ab – eine gute Verschnaufpause nach der letzten Mission. Ihr müßt einfach nur mit Euren Einheiten losziehen und in die Richtung von Position 1 reiten. Der Gegner wird Eure Reiter nicht treffen können, da sie für Geschosse und Fußtruppen viel zu schnell galoppieren.

Mission 29 (Aramon): Verlassene Straßen

Endlich seid Ihr in die heiß umkämpfte



Stadt in Taros eingefallen, die allerdings verlassen zu sein scheint. Natürlich möchten unsere Helden unbedingt wissen warum, und so führen wir einen Erkundungstrupp rund um den Feldherren in die Stadt. Ihr müßt die Stadtmitte erreichen. Während Eure normalen Einheiten den Feind in Schach halten, preschen die Reiter den Pfeil auf unserer Karte entlang, da sie die Mitte nun ungehindert erreichen können. Vorsicht ist nur bei den Bestien geboten, die kurz davor lauern. Am besten, Ihr lenkt sie mit den normalen Rittern ab, und schickt den Helden zu Position 1.

Mission 30 (Taros): Die Todesschwadron

Ihr startet mit zwei niedlichen, kleinen



Dämonen im Südosten der Karte. Euer Ziel ist es, alle feindlichen Wachen zu ermorden, die außerhalb der Stadt Wache schieben. Lauft ein wenig in Richtung Westen, bis Ihr irgendwann auf die ersten Soldaten trefft. Tötet sie und wehrt auch die anschließend angreifenden Einheiten ab. Das sind nämlich schon alle existierenden Wachen! Achtet allerdings auf den magischen Bogenschützen, der Betäubungspfeile auf Eure Leute schießt. Wenn Ihr getroffen werdet, sind Eure Dämonen für kurze Zeit benommen und völlig hilflos. Versucht deshalb, den Bogenschützen möglichst rasch ins Jenseits zu schicken. *Christian Pfeiffer*

Wie Ihr Euch auch durch die letzten Missionen schlagen könnt, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe der Power Play. Bis dahin erfolgreiches Taktieren!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Arthur Hoffmann (ah), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/45068470, Telefax: 089/45068449

Layout & DTP: Martina Siebert, Cornelia Pflanzer

Titellayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleier

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (089/45068441)

Markenartikel: Christian Buck (08121/95-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (089/45068448)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/45068441, Fax: 089/45068450

Vertriebsleitung: Gabi Rupp (089/45068446)

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellung: Brigitte Feigl (089/45068447)

Technik: Journalsatz GmbH

Gruber Str. 46b, 85586 Poing

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom Future Verlag GmbH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.

Anfragen an Brigitte Feigl Tel.: 08121/95-1447, Fax: 08121/95-1685

Geschäftsführung: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH Rosenheimerstr. 145H, 81671 München Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Future Verlag ist eine 100%-Tochter der Future Publishing Holding Ltd. in Bath.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.

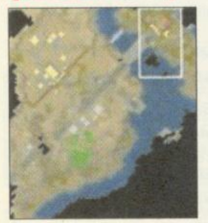
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



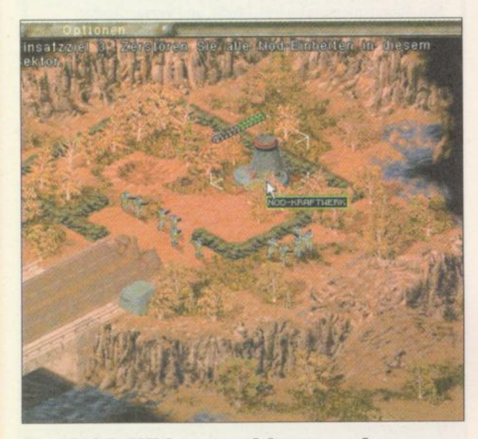
Komplettlösung – GDI-Kampagne
Command & Conquer
Teil 3: Operation Tiberian Sun

Nachdem Michael Steinkuhl in der letzten Ausgabe die Bruderschaft von NOD zum Sieg führte, kämpft er sich nun auch tapfer durch die GDI-Kampagne.

Tag der Vergeltung (Mission 1)



Rekrutiert einige Soldaten und säubert damit das Tiberiumfeld von den NOD-Einheiten. Als nächstes greift Ihr die Gebäude an. Diese Mission sollte kein Problem für Euch sein.



Der NOD Widerstand ist geradezu lächerlich!

Sicherung der Region (Mission 2)

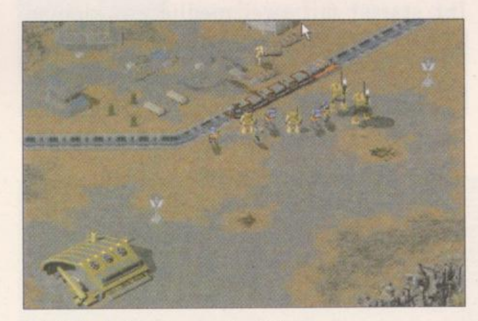


Dreht zuerst mit 20 Einheiten eine kleine Runde und zerstört die fünf Luftabwehrstellungen. Im Anschluß daran werden dann die Zivilisten evakuiert und Ihr könnt endlich einen Angriff auf das NOD-Lager starten. Mit zehn Mechs und zehn Infanteristen solltet Ihr die Verteidigung relativ problemlos überrennen können.

Eroberung des Bahnhofs (Mission 3a Westen)



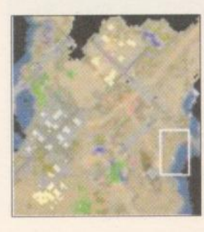
Vom Startpunkt aus müßt Ihr nach Westen marschieren, um dort die Zivilgebäude einzunehmen. Dann bekommt Ihr Verstärkung. Zieht weiter nach Nordwesten bis zur Brücke und schlagt nun den westlichen Weg ein. Dort erhaltet Ihr zwei Titanen zur Unterstützung. Mit ihnen werden zuerst die Kraftwerke und anschließend die Brücke zerstört. Verlegt danach alle Einheiten in den äußersten Nordosten und helft dort den Zivilisten. Anschließend geht es nach Westen. Ihr gelangt von hinten ins NOD-Lager. Erledigt Eure Aufgaben, und schon seid Ihr hier fertig.



Gleich ist es geschafft

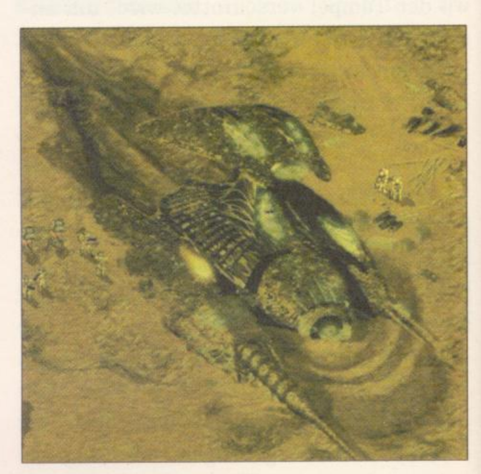
Lokalisierung der Absturzstelle (Mission 3b Osten)

Errichtet an Ort und Stelle Euren Stützpunkt. Baut eine kleine Verteidigungsmauer auf, um die Angreifer fernzuhalten. Im Anschluß daran erschafft Ihr eine Armee aus 15 Titanen und sucht damit das UFO. Sobald Ihr es gefunden habt, wird das Lager von zwei Seiten her angegriffen und zerstört. Nehmt zuletzt nur noch das Technologiezentum ein – und Ihr habt gewonnen.



Verteidigung der Absturzstelle (Mission 4)

Ein Ionensturm behindert das Liefern von Verstärkung, also müßt Ihr auf eigene Faust handeln. Verkauft alle Gebäude, bis auf die Kaserne. Dann werden ununterbrochen Einheiten gebaut. Achtet auf Eure Verteidigungstürme, da die Bruderschaft auch mit unterirdischen Einheiten attackieren wird. Die Ingenieure können notfalls das UFO reparieren.

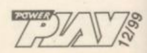


Das abgestürzte UFO

Zerstörung der Radaranlagen (Mission 5a Westen)

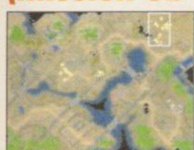


Im Nordosten vom Startpunkt aus gesehen, befindet sich die erste Relaisstation, die Ihr zerstören müßt (Achtung: Auf dem Weg dorthin werden Euch einige Panzer auflauern!). Nachdem Ihr die Station vernichtet habt, erhaltet Ihr Verstärkung. Als nächstes wird die Südliche Relaisstation dem Erdboden gleichgemacht. Dazu solltet Ihr Infanteristen einsetzen, da hier Tiberiumunkraut wuchert. Anschließend werden Euch abermals ein paar Truppen geschickt. Mit diesen

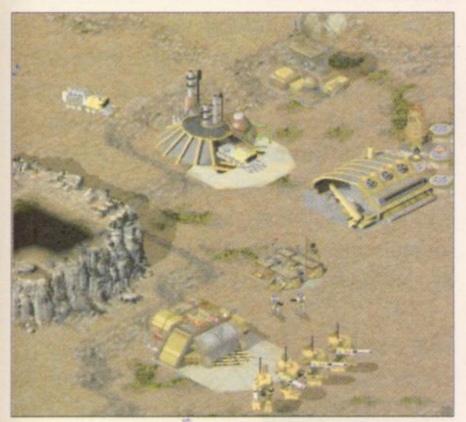


Einheiten müßt Ihr die Station im Nordosten der Karte vernichten. Sammelt anschließend Eure Truppen für einen Angriff auf die Radaranlagen, den Ihr frontal und direkt ausführen solltet.

Befreiung von Tatros (Mission 5b Osten)



Das Gefängnis befindet sich vom Startpunkt aus gesehen im Westen. Zerstört mit den Mutanten die Brückenverteidigung. Anschließend könnt Ihr sie im Tiberium wieder vollständig heilen. Die Klippe zum Tiberiumfeld wird als nächstes gesprengt (Aufgepaßt: Die mutierten Tiere greifen für Euch an!). Sobald die Laserzäune ausfallen, holt Ihr Tatros raus und eskortiert ihn zum Heli. Danach erhaltet Ihr einen Bauhof. Baut Euch fünf ORCA-Jäger sowie 15 Titanen und zerstört damit die NOD-Basen.

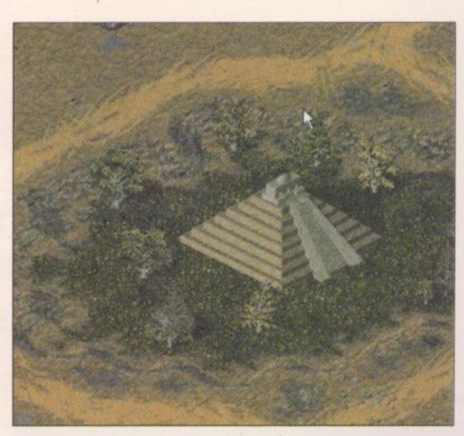


Hier entsteht Euer neues Lager

Zerstörung des Vega-Damms (Mission 6a Westen)



Der Damm befindet sich ganz im Norden. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr Euch allerdings über die gesamte Karte kämpfen. Zuerst marschiert Ihr nach Osten, dort findet Ihr den ersten LKW mit einer Kiste an Bord. Etwas weiter entdeckt Ihr ein kleines NOD-Lager, das Ihr leicht überrennen könnt. Von dort aus geht es im Nordwesten weiter. Dort befindet sich ein weiteres kleines Lager, das ebenfalls plattgemacht wird. Von hier aus könnt Ihr dann den Damm zerstören.



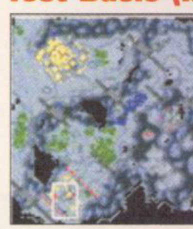
Vegas Pyramide

Zerstörung von Vegas (Stützpunkt Mission 6b Osten)



Zu Beginn müssen sieben Luftabwehrstellungen zerstört werden, um Verstärkung zu erhalten. Dann baut Ihr ein Lager auf und zerstört die nordwestliche Brücke. Die NOD-Basis im Süden solltet Ihr komplett einnehmen. Anschließend produziert Ihr eine riesige Armee aus 25 Titanen, repariert die Brücke und startet den Angriff auf das Lager. Während der Attacke baut Ihr „zu Hause“ fleißig weiter Einheiten. So solltet Ihr Vega vernichten können.

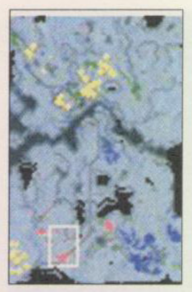
Rückeroberung der Hammerfest-Basis (Mission 7)



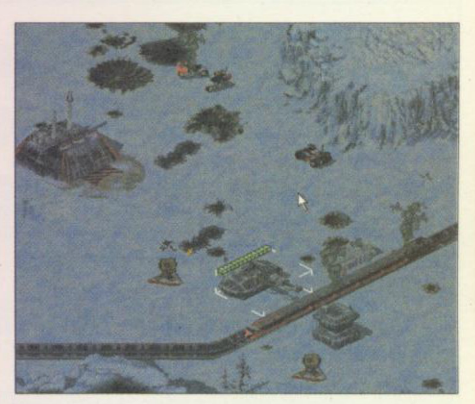
Zuerst müßt Ihr nach Nordosten marschieren, um dort die Kraftwerke auszuschalten. Dadurch könnt Ihr unbehelligt an dem NOD-Lager vorbeikommen. Im Nordwesten liegt die Hammerfest-Basis. Zerstört dort die beiden äußeren Kraftwerke und nehmt den Bauhof ein. Dann beginnt der Waffenbau. Greift das Lager aus der Luft und vom Boden her an (20 Titanen und 10 ORCA-Jäger dürften genügen). Das sollte der NOD-Stützpunkt nicht überleben.

Sicherstellung der Zerfallskristalle (Mission 8)

Versucht Euer Glück bei einem Angriff auf den Zug. Solltet Ihr es nicht schaffen, ist das allerdings nicht weiter schlimm. Sobald der Zug nach unten fährt, bekommt Ihr einen Bauhof und könnt eine Basis aufbauen. Die Brücke nach unten solltet Ihr zerstören und



dann das obere Gebiet alles säubern. Besetzt anschließend ein Amphibien-BMT mit Ingenieuren und fahrt ganz am westlichen Rand der Karte nach unten. Dort okkupiert Ihr den Bauhof und die Waffenfabrik. Produziert dort daraufhin Artillerie-Einheiten und zerstört den Zug. Mit einem Nod-Mod holt Ihr schließlich die Kiste und schon habt Ihr gewonnen.



Der Bahnhof ist Euer Hauptziel

Befreiung der Gefangenen (Mission 9aSüden)

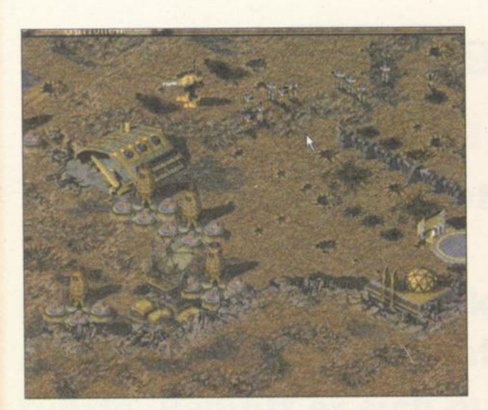


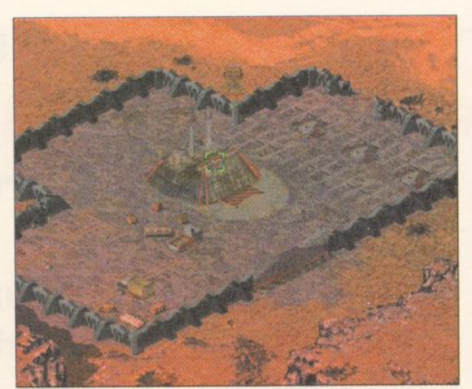
Im Osten des Startpunktes findet Ihr einige Mutanten, die Euch begleiten werden. Nördlich befindet sich ein heruntergekommener Stützpunkt, wo Ihr den Amphibien-BMT mitnehmt. Fahrt mit Euren Einheiten ganz im Norden bis zur anderen Seite der Karte. Dieser Weg ist der sicherste. Dort angekommen, steckt Ihr die Mutanten in den BMT und schifft sie von unten her auf die Gefängnisinsel. Im Anschluß sprengt Ihr die Klippe und befreit die anderen Mutanten. Zerstört dann gleich das gesamte NOD-Lager und evakuiert alle Mutanten.

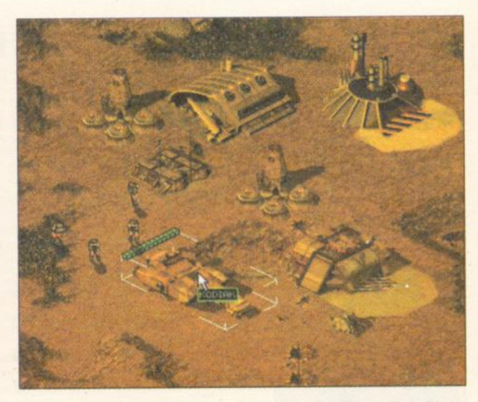
Abschneiden des Nachschubs (Mission 9b Norden)



Bringt Euer MBF weiter nach Osten, zerstört dort das Lager und baut auf. Die Quellen des Tiberiumunkrauts solltet Ihr schnell zerstören, damit Ihr die Chemieraketen stoppen könnt. Dann werden mit Schwebepanzern die Luftabwehrstellungen zerstört. Mit einem Carry-All bringt Ihr einen Amphibien-BMT mit Ingenieuren


Hier ist der richtige Platz für ein Lager


Alles wird vor Euch versteckt


Beschützt die Kodiak um jeden Preis

rüber und nehmt einige Gebäude ein. Zerstört das Lager von innen, wobei Ihr dazu solltet die Artillerie benutzen solltet.

Vernichtung des Raketenkomplexes (Mission 10)



Baut Euer Lager weiter südöstlich auf und schützt es mit einem Feuersturmwall. Die obere Brücke wird zerstört. Deckt anschließend mit Infanteristen die Karte auf. Dann produziert Ihr sechs ORCA-Bomber, zerbombt das feindliche Lager und sucht nach dem Stealth-Generator. Ist Eure Suche von Erfolg gekrönt, wird die gesamte Basis komplett vernichtet. Dann greift Ihr mit einer Armee aus 25 Titanen das große Lager an. Denkt daran, die mobilen Sensoreinheiten mitzunehmen, um die getarnten Gebäude zu finden.

Zerstörung einer Prototypen-Fabrik (Mission 11a Süden)

Laßt alle Mutanten am Startpunkt zurück und nehmt nur Umagaan mit. Lauft nach Norden und von dort aus nach Westen. Dann müßt Ihr die Klippen sprengen, und schon kommt Ihr von hinten zum Lager. Sobald



Ihr die Fabrik entdeckt, erhaltet Ihr Verstärkung. Nun errichtet Ihr ein Lager und bereitet den Angriff vor. Mit 30 Titaten und 10 ORCA-Jägern solltet Ihr beachtlichen Schaden anrichten können. Anschließend produziert Ihr wieder und zerstört mit der nächsten Angriffswelle die Basen.

Zerstörung einer Prototypen-Fabrik (Süden) (Mission 11b Norden)

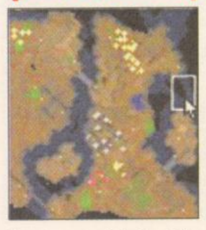


Die Fabrik steht im Südosten, also lauft auf dem schnellsten Weg dorthin. Dann bekommt Ihr einen Bauhof und einige Einheiten, denkt aber daran, in Eurem Lager auch Luftverteidigungsanlagen zu plazieren. Jetzt fliegt Ihr den Mamut MK II mit einem Carry-All hinter das feindliche Gebiet. Mit 20 Titanen wird nun die Vorderseite der gegnerischen Basis angegriffen. Diese Attacke sollte vom Mamut ablenken. Zerstört das Lager und sucht die getarnten Gebäude mit einer mobilen Sensoreinheit.

Sturmturbulenzen (Mission 12)

Während der gesamten Mission herrscht ein Ionensturm und Ihr müßt die Kodiak um jeden Preis beschützen. Produziert zu Beginn schnell mehrere Sammler, um Geld zu bekommen. Dann werden die Artillerien in der Umgebung ausgeschaltet und Ihr baut eine Armee aus 20 Disruptoren auf. Mit diesen sollte es Euch möglich sein, die Basen des NOD-Gegners zu vernichten.

Das letzte Gefecht (Mission 13)



Errichtet nun ein gut gesichertes Lager am Startpunkt. Danach greift Ihr mit einer Armee von 20 Disruptoren und fünf ORCA-Bombern den Stützpunkt im Nordwesten an. Mit einem Carry-All bringt Ihr einen Mamut MKII auf die Insel in der Mitte der Karte. Der MKII erledigt dann den Rest. Repariert jetzt die Armee vom ersten Angriff und stockt sie mit 10 Titanen auf. Diese Truppen vernichten dann die restlichen beiden gegnerischen Basen.

Michael Steinkuhl

Cheats zu Shadow Company

Damit das Söldnerleben etwas leichter wird, haben wir für Euch ein paar hilfreiche Cheats parat:

– Um einem Söldner Unverwundbarkeit zu spendieren, müßt Ihr den betreffenden Kameraden anwählen, mit ENTER die Befehlszeile aufrufen, DOLEMITE eintippen und zur Bestätigung nochmals ENTER drücken.

– Eine bestimmte Kampagne könnt Ihr anwählen, indem Ihr im Hauptmenü mit ENTER die Befehlszeile aktiviert. Tippt nun „Set_campaign xxxx" ein, wobei xxxx als Platzhalter für den Namen der gewünschten Kampagne dient. Folgende Kampagnen könnt Ihr wählen:

Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

– Weitere nützliche Cheats:

PAUL HANEY SEES ALL – zeigt Euch alle Feinde an
TOGGLE BOTTOMBAR – Schaltet die Werkzeugleiste aus. Gebt diesen Cheat einfach noch einmal ein, um sie wieder zu aktivieren.
AUTOWIN! – Ihr gewinnt automatisch die Kampagne

Lösungsweg OUTCAST

Als Cutter Slade schildert Michael Berg seinen abenteuerlichen Weg durch Infogrames superbes Action-Adventure.

ALLGEMEINES

– Sprecht mit allen wichtigen Personen über sämtliche jeweils verfügbaren Themen – nur so erhaltet Ihr die wichtigen Informationen und bekommt alle Quests angeboten.

– Die „normalen“ Bewohner Adelphas geben Euch Auskunft über den Aufenthaltsort bestimmter Personen oder erklären Euch Begriffe aus der talanischen Sprache, ...

– ... allerdings nur, wenn Ihr sie gut behandelt.

– Es lohnt sich, viele Wachen zu töten, da die meisten Wachen einige Zorkins mit sich führen.

– Eure restlichen Waffen könnt Ihr nur in Talanzaar bei den geldgierigen Händlern für Wucherpreise kaufen.

– Normale (schwache und mittelstarke Feinde) lassen sich mit den beiden Standardwaffen recht leicht ausschalten. Bei Gegneransammlungen haben sich Granat- und Flammenwerfer bewährt, die kleinen Geschützstände können mit dem Granatwerfer bequem von hinten beschossen werden.

– Übergebt Azirad in Talanzaar das weiße Helidium (Motazaar) und den erloschenen Helidiumkristall aus dem Leuchtturm in Okasankaar, um Eure Hawk-MK8 verbessern zu lassen.

– Dynamit kann auch durch einen gezielten Schuß zur Explosion gebracht werden.



S: Start
1: Zokryms Haus
2: 3 Wächter
3: Jans Haus
P1-P4: Die vier Prüfungen

I. RANZAAR

Nachdem mir Zokrym meinen Rucksack zurückgegeben hatte, sammelte ich die Munition, die ich im Haus entdeckte, ein und sprach mit ihm. Er erklärte mir einige Begriffe, die aus der Sprache der Talaner stammten und forderte mich auf, seinen Sohn Jan aufzusuchen. Die drei Talaner, die Haus 2 bewohnten, konnten mir einen ersten Überblick über die Lage in Adelpha geben und mir allgemeine Informationen über die Kontinente Adelphas mitteilen.

Vier Prüfungen

Jan bewohnte Haus 3. Nachdem ich die Magazine im Haus eingesammelt hatte, sprach ich ihn an. Jan war offenbar nicht besonders überzeugt von Zokryms Verhalten gegenüber Fae Rhan und dessen Schergen, also lenkte ich, um Streitereien zwischen Vater und Sohn zu vermeiden, das Gespräch auf die Prüfungen. Wenn ich ihn auf eine Prüfung ansprach, führte er mich zu dem Ort, an dem sie stattfinden sollte und erklärte mir die Regeln. So mußte ich über einen Abgrund springen, im eiskalten Wasser tauchen, drei Krüge zerschießen und mich an Jan anschleichen (die Prüfung des Anschleichens gilt nach einigen Fehlversuchen als gemeistert). Jan händigte mir das EVD aus und ich erzählte Zokrym stolz, daß ich die Prüfungen mit Auszeichnung bestanden hätte. Er aktivierte das Daoka, ich sprach ein letztes Mal mit ihm und betrat das Portal.

II. SHAMAZAAR

Das Dorf

Ein freundlicher Talaner führte mich zu Shamaz Zebs Heimatdorf. Da der Priester auf der Karte mit einem hellblauen Punkt gekennzeichnet war, konnte ich ihn schnell lokalisieren. Leider konnte er mir nicht zeigen, wo das Mon zu finden war. Allerdings trug er mir auf, Naarn, der sich wie ich auf der Suche nach dem Mon befand und der versuchte Kroax zu töten, zu finden. Außer-

DIE BEWOHNER VON TALANZAAR (OKRIANA)

Name	Aufenthaltsort	Beruf/Quest
Zot	Früchte-Bok	Stammesführer
Gran		Fühler
Hune	Bau-Bok	Fühler
Shamaz Zokrace	Rizi-Bok	Priester
Zoss	Bok der Pilam-Macher	Wird von Heza dazu gezwungen, sein Pilam teuer zu verkaufen
Heza	Pilam/Fleisch-Bok	Der Wasserhändler soll den Preis für seine Ware senken
Mored	Früchte-Bok	Braucht 10 Hoti aus Okaar
Balazaar	Früchte-Bok	Sucht Relikt, das außerhalb der Stadt zu finden ist
Zagu	Gewürz-Bok	Kann Schlafmittel herstellen
Tezu	Gefäß-Bok	Gefäßhändler
Jokace	Leder-Bok	Sucht Klebstoff
Gizo	Sankaar-Bok	Hat Armreif gefunden, der Zele von Okasankaar gehört
Zade	Bok der Baumeister	Hezas Gehilfe möchte, daß der Brunnen repariert wird
Zakk	Bok der Baumeister	Möchte die HK-P12 untersuchen
Azirad	Bok der Baumeister	Helidiumschnitzer, sucht Dieb aus Motazaar

DIE BEWOHNER VON MOTAZAAR

Name	Aufenthaltsort	Beruf/Quest
Ashkar	In der Stadt (Pos. 4)	Stammesführer
Lor	In der Stadt (F)	Fühler
Shamaz Zagy	Nördlich des Kriegerlagers	Kebs Stellvertreter kennt den Weg durch das Labyrinth
Shamaz Keb	Gefängnis am nördlichsten Punkt	Er besitzt den Mon
Zogard	Östlich der Stadt bei der Mine	Leiter der Minenarbeiter der östlichen Mine
Zine	Nordwestlich der Stadt (Mine)	Leiter der Minenarbeiter der nordwestlichen Mine
Zoran	Beim Kaful (Stadt Pos. 6)	Er repariert die vom Ulucai beschädigte Brücke
Makee	Beim Daoka nach Talanzaar	Zorans Gehilfe
Morbarr	In der Stadt	Der Wasserhändler sucht sein Twon-Ha

dem wisse eine gewisser Zalinass etwas über das Versteck des Mons. Im Haus des Priesters entdeckte ich einen Schlüssel, der bei Haus 1 zum Einsatz kam. Das Gebäude entpuppte sich als gut bestücktes Munitionslager. Ich steckte sämtliche Ausrüstungsgegenstände ein und besuchte den Fühler Clath (F). Ich zeigte ihm die Munitionstypen, die ich bereits gefunden hatte und er erklärte mir, welche Rohstoffe er für deren Herstellung benötigen würde. Etwa bei Position 4 stand Maar, der Stammesführer. Er ging in seiner Arbeit auf und hatte von den Schrecken, die er und Fae Rhans Schergen verbreiteten, keine Ahnung. Er sah folglich keinerlei Veranlassung, die Riziproduktion einstellen zu lassen. Maar bedauerte jedoch den Verlust des Fandazmasteins.

1: Ilott
2: Rizi-Zähler
3: Fandazma-Quelle
4: Mini-Tempel
5: Fandazma-Stein
6: Logar
7: Ezef
8: Schalter
9: Marion

Ilotts Heilung

Ich verließ die Stadt und suchte Ilott (1) auf. Bevor ich mit ihm sprechen konnte, mußten einige Wachen beseitigt werden. Ilott brauchte dringend einen Heiler. Ich kehrte zur Stadt zurück, ließ mich von Shamaz Zeb heilen und bat ihn, auch Ilott zu helfen. Zeb ließ sich nicht lange bitten und tat mir den Gefallen. Nach der Behandlung wurde Ilott endlich gesprächig. Er forderte mich auf, Shamaz Mazum im Eluee-Tempel zu besuchen. Ich sollte dem Priester, der von seiner harten Arbeit sehr erschöpft war, ein Blatt Magwa mitbringen. Ein Bauer erklärte mir, daß Logar (6) mir eine solche Pflanze verkaufen könne.



1: Lagerhaus
2: Shamaz Keb
3: Zalinass
4: Maar (Stammesführer)
F: Fühler

Der Fandazmastein

Nun suchte ich Zeo bei der Fandazmaquelle auf, der mich darum bat, den Fandazmastein zu finden. Kroax bewahrte einen Stein in einem kleinem Tempel (4) auf, den er noch nicht einmal bewachen ließ. Zeo jedoch erkannte, daß es sich bei dem Stein um eine Fälschung handelte. Er empfahl mir, auf den Grund eines kleinen Weihers (5) zu tauchen. Dort entdeckte ich tatsächlich den echten Fandazmastein. Ich übergab ihn Zeo, der vor Freude außer sich war.



Die ersten drei Reliquien

Auf dem Weg zum Dorf traf ich die beiden Rizizähler (2), die mir von den Fandazmareliquien berichteten. Ich sprach mit Maar, der sich nun dazu bereiterklärte, die Riziproduktion einstellen zu lassen. Es war jedoch nicht leicht, ihn von der Richtigkeit dieser Maßnahme zu überzeugen.

Da die Krieger nun geschwächt waren, konnte ich zum ersten Lager (L1) marschieren. Ich erschoß sämtliche Wachen, die die Insel bewohnten. Vor dem roten Soldaten mußte ich mich besonders in acht nehmen, da er eine Art Raketenwerfer besaß. Die restlichen Krieger waren jeweils nach vier gut gezielten Schüssen Geschichte. Nachdem die Insel frei von Widersachern war, konnte ich in aller Ruhe das Lagerhaus ausräumen. Die erste Reliquie war in einer Vase versteckt. Ich ließ mich von Shamaz Zeb heilen und beauftragte den Fühler mit der Herstellung von 2 x 6 Magazinen für meine HK-P12.

Auf der Insel, auf der sich L2 befand, ging ich genauso vor. Ich profitierte abermals von Shamaz Zebs medizinischen Kenntnissen und holte die Munition ab. L3 war wesentlich

DIE BEWOHNER VON OKASANKAAR

Name	Aufenthaltsort	Beruf/Quest
Zernar	Cyana	Stammesführer
Elisee	Cyana	Fühler
Shamaz Kaleb	Cyana	Der Priester schickt Cutter zu Oru
Sadar	Cyana	Fährmann; steuert Orus Insel an
Zidar	Cyana	Fährmann; steuert Zorkatraz an
Oru	Orus Insel	Ermöglicht Passage zur Gorgor-Insel
Zele	Cyana	Weiß, wo die Bestandteile von Orus Munition zu finden sind
Zafar	Cyana	Verkauft Booyats
Egar	Beim Versunkenen Tempel	Hilft, den Versunkenen Tempel zu öffnen
Martigar	Zorkatraz	Besitzt ein Booyat

schwerer zu erobern als die anderen Lagerhäuser. Ich mußte zuerst die beiden kleinen Geschützstände ausschalten, da die dicken Laserstrahlen meine Lebensenergie schnell auf das Minimum schrumpfen lassen konnten, was ich aus nachvollziehbaren Gründen vermeiden wollte. Zum Glück rechneten die Soldaten, die diese Geschütze bedienten, nicht mit einem Angriff und sanken bereits nach einem Treffer zu Boden. Die restlichen Soldaten konnte ich dank der Erfahrung, die ich auf den ersten beiden Inseln gewonnen hatte, relativ leicht ausschalten. Im Lagerhaus wartete das dritte Artefakt auf mich.

Eine Steintafel und die vierte Reliquie

Es war nun an der Zeit, mit Shamaz Mazum zu reden. Er gab mir wertvolle Hinweise und bat mich, eine Steintafel, die er Maar anvertraut hatte, zu besorgen. Außerdem heilte er meine Wunden.

Bevor ich Maar aufsuchte, kämpfte ich mich durch den Fae-Tempel. Da sich auch hier eine Menge Wachen herumtrieben, gestaltete sich die Eroberung als äußerst mühevolles Unterfangen. Ich wurde jedoch mit einer Menge an Ausrüstungsgegenständen belohnt, die überall im Tempel verstreut waren. Als ich den Raum mit den beiden Portalen erreichte, schreckte mich ein seltsames Geräusch auf. Ich fuhr herum und erblickte einen dem Tode nahen Talaner, der sich als Naarn entpuppte. Er übergab mir die letzte Reliquie und trug mir auf, mit Ilott zu sprechen. Ich ließ mich jedoch vorher von Shamaz Mazum verarzten und besuchte den Ka-Tempel. Der Aufgang zur Tempelstatue war durch eine Menge Geröll verschüttet. Die dort arbeitenden Talaner baten mich, die Aufräumarbeiten durch Dynamit zu „beschleunigen". Ich ließ mir nun von den Rizizählern beschreiben, wo sie Dynamit versteckt hatten (Pos. 7). Nachdem ich bestimmt zehn Minuten im Wasser den Sankaar als Futter gedient hatte, entdeckte ich endlich das versunkene Boot und nahm die darin versteckten Dynamitstangen und die Zünder an mich.

Ich lief nun zu Maar, der mich durch seine überragende Intelligenz wieder völlig verblüffte: Er hatte Naarn nur deshalb die wichtige Steintafel nicht überlassen, weil er den Schlüssel zur Truhe, in der er sie aufbewahrte, verloren hatte. Da nun auch ich hilflos vor der verschlossenen Kiste stand, war ich kurz davor, ihm den Hals umzudrehen. Er rettete sich, indem er mir vorschlug, die Kiste mit Dynamit zu sprengen. Da ich keine andere Möglichkeit sah, das Ding zu öffnen, kam ich seiner Anregung nach. Wie durch ein Wunder zersprang die Steinplatte nicht wie die Kiste in tausend Stücke. Auf dem Weg zu Shamaz Mazum berichtete ich Ilott von Naarns Schicksal und versprach ihm, Kroax dafür büßen zu lassen.

Das erste Mon

Shamaz Mazum zeichnete einige Symbole auf die Steinplatte, die die Reliquien darstellten. Beim weiteren Gespräch stellte sich heraus, daß ich das Fae-Relikt zum Eluee-Tempel, das Eluee-Objekt zum Ka-Tempel, das Ka-Relikt zum Gandha-Tempel und das Gandha-Symbol zum Fae-Tempel bringen sollte. Ich machte mich an die Arbeit und setzte als erstes das Fae-Objekt ein. Beim Ka-Tempel mußte ich den Weg zur Tempelspitze mit Dynamit freisprengen. Als ich das dritte Relikt eingesetzt hatte, öffnete sich der Zugang zum Dachgeschoß des Fae-Tempels. Ich legte das letzte Symbol in die dafür vorgesehene Nische im Fae-Tempel und konnte das erste Mon – eine Computerkarte?! – auf dem Dach einsammeln.

Nachricht von Marion

Shamaz Zeb konnte mir leider nicht weiterhelfen. Plötzlich – ich war gerade auf dem Weg zum Daoka, das nach Talanzaar führt – tauchte eine Holoprojektion von Marion auf. Sie konnte mir gerade noch sagen, daß sie sich in Talanzaar aufhält, bevor das Holo wieder erlosch. Ich betrat das Daoka.

DIE BEWOHNER VON SHAMAZAAR

Name	Aufenthaltsort	Beruf/Quest
Maar	Im Dorf (Pos. 4)	Stammesführer
Clath	Im Dorf (F)	Fühler
Shamaz Zeb	Im Dorf (Pos. 2)	Priester; kann erste Informationen vermitteln
Shamaz Mazum	Eluee-Tempel	Der Priester weiß, wie die Reliquien zu verwenden sind
Zalinass	Im Dorf	Twon-Ha - Züchter
Zolass	Nordöstlich des Dorfes	Zalinass soll ihm ein Twon-Ha schicken
Ilott	Nördlich des Dorfes	Naarns Bruder; kann helfen, ihn zu finden
Rizi-Zähler	Nördlich des Dorfes	Sie haben Dynamit versteckt und können Infos über die Reliquien geben
Zeo	Fandazmaquelle (Pos. 3)	Kennt das Versteck des Fandazmasteins
Logar	Fandazmaquelle (Pos. 6)	Verkauft Magwa
Naarn	Tritt aus Daoka im Fae-Tempel	Besitzt eine Reliquie
Ezef	Östlich des Dorfes	Yagus Bruder

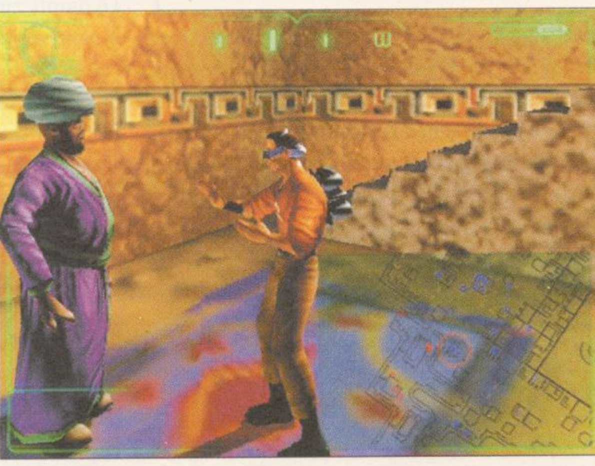
III. TALANZAAR

Steuern

Der Talaner, den ich sofort nach meiner Ankunft ansprach, erklärte mir, daß ich versuchen sollte, die Steuerzahlungen der Talaner einzustellen. Also besuchte ich, nachdem ich mir wichtige Informationen von

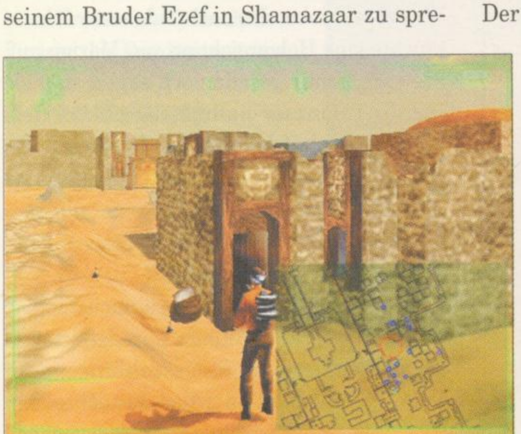


chen. Über das Daoka gelangte ich zur Tempelwelt und fragte die Arbeiter nach Ezef. Ich richtete ihm die Grüße seines Bruders aus. Er übergab mir eine Botschaft, die ich Yagu in Talanzaar ausrichtete. Er senkte daraufhin – wie versprochen – den Preis für seine Waren. Ominel im Fleisch-Bok trug mir auf, nach Okaar zu reisen und dem Häuptling der Eingeborenen dort sein Messer abzunehmen, da Ominell diesen



den Bewohnern Okrianas erfragt hatte, den Stammesführer Zot im Früchte-Bok. Zot erklärte sich dazu bereit, die Steuerzahlungen einstellen zu lassen, wenn ich im Gegenzug den Streit zwischen Zoss und Heza schlichten würde. Bei dem Gespräch mit Zoss erfuhr ich, daß Heza den Preis für sein Wasser erhöht hatte und Zoss nun nicht mehr zum gewohnt günstigen Preis sein Pilam anbieten konnte. Folglich stattete ich Heza einen Besuch ab. Er klagte mir sein Leid: Die Händler Yagu, Ominel und Zakk hätten ihrerseits die Preise für ihre Erzeugnisse bzw. Dienstleistungen erhöht. Heza versprach mir, den Wasserpreis wieder zu senken, wenn ich diese drei Händler dazu bewegen könnte, die Preissteigerungen rückgängig zu machen.

Zakk, der im Bok der Baumeister lebte, lieh sich meine wertvolle HK-P12 aus, um das Metall, aus dem sie bestand, zu analysieren. Er versprach, sie mir bald zurückzugeben. Ich besuchte in der Zwischenzeit Yagu im Rizi-Bok, der mich lediglich darum bat, mit seinem Bruder Ezef in Shamazaar zu spre-



kostbaren Gegenstand „unbedingt“ für seine Sammlung benötigte. Zu diesem Zeitpunkt war eine Passage nach Okaar noch nicht möglich, also stellte ich diesen Auftrag vorerst zurück.

Begegnung mit Marion

Nachdem ich meine Waffe von Zakk zurückerhalten hatte, suchte ich Shamaz Zokrace in seiner Wohnung im Rizi-Bok auf. Er konnte mir leider in Sachen Mon nicht behilflich sein, kannte aber den Barbesitzer Zelb, der Marion noch vor kurzem gesehen hatte.

Der Barbesitzer (im Haus mit Flötenmusik südwestlich des Palasts) wollte doch tatsächlich für die Information, wo sich Marion versteckt hielt, Zorkins sehen! Ich konnte ihn jedoch recht schnell davon überzeugen, daß er sich nur versprochen hatte. Nach seinen Angaben müßte sich Marion in einem westlich des Palastes gele-

genen Haus befinden – eine äußerst präzise Auskunft. Nach langer Suche entdeckte ich schließlich das besagte Haus im Rizi-Bok und erfuhr sogar, wer Fae Rhan war – Professor Xue! Es muß wohl ein Zeitparadoxon gegeben haben, da Xue bereits 10 000 Monde an der Macht war – ich aber erst seit einigen Stunden auf Adelpha weilte.

Ich erledigte noch einige Aufträge, die mir die verschiedenen Händler anboten, kaufte Munition beim Fühler und Waffen bei den geldgierigen Händlern. Danach betrat ich das östlich gelegene Tor nach Motazaar.

IV. MOTAZAAR

Eine Mine

Ich lief zuerst zu den Bergarbeitern. Ihren Anführer Zogard überzeugte ich davon, daß es ihm doch eine Menge Spaß bereiten würde, wenn er eine neue Mine zu graben hätte. Er bat mich daraufhin um drei Stangen Dynamit, die ich ihm bereitwillig schenkte. Er verschwand im Aufzug und ich entfernte mich vom Arbeiterlager. Kurze Zeit später hörte ich eine ohrenbetäubende Explosion. Ich rannte zur Mine zurück. Ein völlig aufgelöster Arbeiter bat mich, bei einem Baumeister in Okriana nach einer Kurbel zu fragen. Ich gelangte über das Daoka nach Okriana und mein Freund Zakk händigte mir den gewünschten Gegenstand aus. Zogard überreichte mir, nachdem er befreit worden war, einen weißen Helidiumkristall, der Arbeiter gab mir Munition.

Sabotage

Ich marschierte zur Stadt. Die meisten Talaner dort wußten nur über allgemeine Themen zu berichten, aber Ashkar, der



1: 3 Steinschlüssel, Karte des Labyrinths
2: Shamaz Zagys Tempel
3: Brücke
4: Nordmine
5: Kaful
6: Felszerkleinerer



1: Mine
2: Gegner und Ausrüstung
3: Shamaz Kebs Tempel
4: Ashkar
5: Kriegerlager
6: Kaful
7: Ersatzteil
F: Fühler

Stammesführer, erläuterte mir meine Aufgabe: Ich sollte Shamaz Keb, den ortsansässigen Priester, der leider von Kroax´ Truppen in ein Gefängnis geworfen worden war, befreien. Doch bevor ich an diese Aufgabe herangehen sollte, riet er mir, die Brücke, die die einzige Verbindung nach Norden darstellte, zu sabotieren.

Ich kämpfte mich nun durch das Kriegerlager durch. Im nördlichsten Raum entdeckte ich drei seltsam geformte Steinschlüssel, und an der Wand hing eine kleine Karte. Shamaz Zagy gab mir weitere Hintergrundinformationen, heilte meine Wunden und zeichnete den Weg durch den Irrgarten auf meiner Karte ein.

Nach dem Gespräch erreichte ich über den engen Durchgang im Norden die Brücke. Ich schoß mehrmals auf das Gerät neben der Brücke, bis gefährlich aussehender Rauch aus dem Gehäuse hervorquoll. Direkt neben der Brücke wuchsen einige Faenea-Bäume. Kam ich ihnen zu nahe, so explodierten die Blätter, deren Überreste ich danach einsammeln konnte. Ich brachte sie Zine, der für die Mine nördlich der Stadt verantwortlich war. Er konnte mit diesen wundersamen Blättern seinen Kameraden heilen.

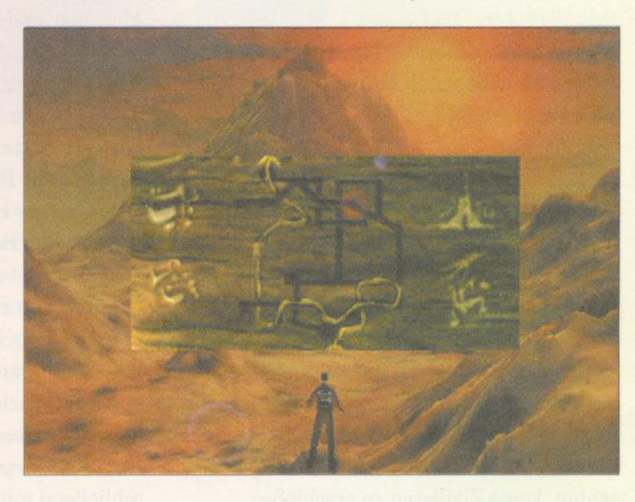
Zoran, der Baumeister der Brücke

Ashkar war einerseits hocherfreut, als ich ihm von der beschädigten Brücke erzählte, andererseits wollte er, daß ich mich bei dem Baumeister der Brücke, Zoran, entschuldigte. Was das bedeutete, bekam ich kurz darauf von Zoran persönlich zu hören, der sich bei seinem Kaful aufhielt. Ich möchte diese Unterhaltung nicht im Einzelnen wiedergeben, nur so viel: Er war über die Zerstörung der Brücke nicht gerade erfreut. Um ihn zu besänftigen, bot ich ihm an, nach seinem Gehilfen zu sehen, der das Ersatzteil für die Brücke beschaffen sollte. Der völlig verstörte Makee hielt sich in der Nähe des Daokas nach Talanzaar auf. Der Ärmste hatte miterlebt, wie Gamors seinen Freund umkehrten. Zu allem Überfluß hatten die Gamors auch noch das Ersatzteil für die Brücke mitgenommen. Sowohl die Mörder als auch das Bauteil fand ich bei Pos. 7. Just in dem Moment, in dem ich das Teil aufhob, erreichten die Hohen Krieger Motazaar. Verständlicherweise traute sich Makee nicht mehr unter Zorans Augen, er bat mich, seinem Meister das Teil zu bringen. Zoran hielt sich inzwischen bei seiner Brücke auf. Er befahl mir, ihn zu schützen, während er die Brücke reparierte. Ich versuchte, das Feuer der Krieger, die auf der anderen Seite der Schlucht auftauchten, auf mich zu lenken und erschoß sie. Nun führte mir Zoran vor Augen, welch ein Idiot ich war, da ich noch nicht einmal den Schlüssel für die Gefängnistür bei mir hatte. Ich muß zugeben, daß der Versuch, Shamaz Keb mit einer Stange Dynamit freizusprengen, wahrscheinlich für dessen Gesundheit nicht gerade förderlich gewesen wäre. Ich lief also zum Kriegerlager und erledigte die Hohen Krieger, die sich bei Shamaz Zagys Tempel aufhielten. Sie mögen zwar „Hohe" Krieger gewesen sein, besonders widerstandsfähig waren sie jedenfalls nicht.



Die Fae-Prüfungen und das zweite Mon

Ich überquerte die Brücke im Norden, gelangte mit Hilfe der Karte sicher durch den Irrgarten und schenkte sie dem Talaner, der am anderen Ende des Labyrinths stand. Die zweite Prüfung war relativ schnell bestanden: Ich mußte eine Schlucht, in der permanent Felsen hin- und herrollten, passieren. Dabei blieb ich in den Räumen zwischen zwei Felsen immer stehen, bis der richtige Zeitpunkt zum Weiterlaufen gekommen war. Als nächstes wartete der Lavasee auf mich. Ich mußte zuerst von Felsen zu Felsen springen. Im letzten Drittel des Sees schwammen jedoch kleine Steinschollen in der Lava, die, wenn ich auf sie sprang, zur Seite kippten. Dieser Gefahr entging ich, indem ich entweder immer in Bewegung blieb oder permanent in die Höhe sprang. Zuletzt mußte ich durch ein Lavafeld, in dem nur an wenigen Stellen „sicherer" Boden existierte, gelangen. Ich stand nun vor vier Zelltüren. Zuerst öffnete ich die Türen 1, 2 und 4 (von links) und schnappte mir die Ausrüstungsgegenstände. Erst danach befreite ich den Shamaz, den ich beim Flug zu seinem Tempel begleiten mußte. Dann passierte das Unfaßbare: Der Shamaz überreichte mir sofort das Mon! Ich mußte weder darum kämpfen noch es aus einem streng bewachten Gebäude entwenden.



Ashkar erklärte sich dazu bereit, die Arbeit in den Minen einstellen zu lassen.

V. ZWISCHENSPIEL I

Auf dem Weg zum Daoka nach Okasankaar (oder auch erst in Okasankaar) meldete sich Marion erneut. Sie war mal wieder in Schwierigkeiten. Ich sollte schnell zum nordwestlichen Teil in Shamazaar kommen. In Talanzaar bestellte ich 600 Schuß Munition für meine HK-P12 und legte mir den Granatwerfer zu.
Ein Bauer in Shamazaar berichtete mir vom Fall der Barriere. Ich rannte nach Norden, schaltete die Soldaten aus und drückte den Knopf im nördlichen Turm (8). Danach kletterte ich auf Turm 9 und begegnete Marion. Nach einem freundschaftlichen Gespräch mit ihr legte ich mein Geld in Talanzaar für



Waffen an und holte die Munition beim Fühler ab. Abermals betrat ich das Daoka nach Okasankaar...

VI. OKASANKAAR

Befreiung von Cyana

Das Daoka stand an einer ungünstigen Stelle: Ich war umgeben von Feinden, die jedoch keine wirkliche Bedrohung für mich darstellten. Die Krieger in den Geschützstellungen konnte ich durch einen Angriff mit Granaten von hinten überraschen. In der Stadt Cyana erwarteten mich weitere Wachen. Hier mußte ich besonders darauf achten, keine Zivilisten zu erschießen.



1: Cyana
2: Orus Haus
3:Versunkener Tempel
4: Darosham
5: Zorkatraz
6: Daguerachs
7: Gorgor-Insel
8: Mon



1: Stammesführer Zernar
2: Leuchtturm
3: Shamaz Kaleb
4: Sadar und Zidar
5: Zele
6: Zafar

Der Leuchtturm

Nachdem ich die Stadt befreit hatte, besuchte ich den Stammesführer Zernar, der mich bat, aus Motazaar einen großen Helidiumbrocken zu besorgen, mit dem ich den Leuchtturm von Cyana reparieren konnte. Ich reiste also nach Motazaar und sprach mit Ashkar. Er schickte mich zu Zine, der gerade einen großen Felsen freigelegt hatte. Ich wartete so lange, bis er den Brocken zum Felszerkleinerer transportiert hatte. Wie es der Zufall so wollte, enthielt der Brocken tatsächlich ein großes Stück blaues Helidium, das ich Ashkar im Bok der Baumeister von Okriana brachte. Er versprach mir, den Helidiumbrocken zu bearbeiten. Ich sprengte in der Zwischenzeit den Brunnen mit Hilfe des Granatwerfers (ich benötigte einige Versuche, da die Granate exakt in den Brunnenschacht fallen mußte) frei. Nachdem ich mit Zade und anschließend mit Heza gesprochen hatte, holte ich das bearbeitete Helidium bei Azirad ab, trug es zum Leuchtturm von Cyana und tauschte das alte Helidium mit dem neuen aus. Der Leuchtturm strahlte endlich wieder, und Zernar ließ die Sankaarlieferungen an die Krieger einstellen.

Oru

Nach getaner Arbeit fragte ich Shamaz Kaleb nach dem Mon. Er erzählte mir, daß sich das Mon auf der Gorgor-Insel befände und nur ein Jäger namens Oru mutig genug sei, um diese Insel mit einem Boot anzusteuern. Der Fährmann Sadar wollte mich gerne zu Orus Insel führen, doch sein Boot hatte leider ein Leck und war somit nicht mehr seetüchtig. Ich sollte ihm Zlingtog-Pollen besorgen. Die fleischfressenden Pflanzen, die überall aus dem Sumpf schossen, wenn ich ihnen zu nahe kam, überließen mir, wenn ich sie tötete, je einen Pollen.
Sadar führte mich nun zu Orus Insel. Der Weg zu dessen Haus war gesäumt von Zlingtog-Pflanzen. Ich vernichtete alle und sammelte die Pollen auf. Jokace aus Okriana würde sich später über die Pollen freuen.
Oru führte mich natürlich nicht sofort zu seinem Boot, um das Mon zu holen, sondern trug mir auf, seine Waffe und fünf Schuß Munition zu ihm zu bringen.
Tip: Besucht nun Kyuran, der beim Daoka in Okaar lebt. Er hat eine Aufgabe für Euch parat.

Die Waffe

Shamaz Kaleb bewahrte die Waffe im versunkenem Tempel südwestlich von Cyana auf. Um diesen Tempel betreten zu können, mußten zwei nebeneinanderliegende Knöpfe



gleichzeitig gedrückt werden. Den Talaner Egar konnte ich dazu überreden, mir bei dieser Aufgabe behilflich zu sein. Im Inneren des Tempels entdeckte ich neben etlichen Ausrüstungsgegenständen auch Orus Waffe. An der Außenwand des Tempels war eine Zeichnung aufgemalt, der ich entnehmen konnte, wie die Flammen des Darosham auszuschalten seien.

Munition

Ich fragte Zele nach Munition für Orus Waffe. Er erklärte mir, daß ich fünf Booyat und fünf Daguerach für fünf Schuß benötigen



würde. Der Händler Zafar verkaufte mir einen Booyat und konnte mir gegen einen Wucherpreis erklären, wo die restlichen vier Pflanzen versteckt waren. Ich lief nun zum Darosham und konnte mir, nachdem ich die Krieger ins Jenseits geschickt hatte, durch das „Abschießen" der vier Symbole auf der rotierenden Scheibe in der richtigen Reihenfolge Zutritt verschaffen. Im Inneren des Tempels gab es Lavaströme – und dementsprechend heiß war es auch. Ich schnappte mir die drei Pilze und machte, daß ich wegkam.

Ich kehrte zum Hafen zurück und sprach mit Zidar, der sich dazu bereit erklärte, mich zur Insel Zorkatraz zu führen. Ich mußte bereits im Hafen ins Wasser springen und später sogar untertauchen, damit die Wachen mich nicht sehen konnten. Da es im Wasser vor gefräßigen Sannegta nur so wimmelte, mußte ich tunlichst darauf achten, in der Nähe des Bootes zu bleiben. Um wieder festen Boden unter die Füße zu bekommen, mußte ich in den Innenhof des Gefängnisses hineinschwimmen. Ich eliminierte alle Krieger, die Zorkatraz bewachten. Einer von ihnen verlor einen Schlüssel, mit dem ich Martigars Zelle aufsperren konnte. Der Talaner freute sich sehr über meine Bemühungen und händigte mir das letzte Booyat aus, er wollte aber nicht befreit werden.

Ich blies das Horn am Anlegesteg. Sofort kam Zidar herangerast. Er brachte mich zurück nach Cyana. Ich bat Sadar um eine weitere Passage zu Orus Insel. Über etliche – ganz bestimmt zufällig in einer Reihe angeordneten – Seerosen gelangte ich zu dem westlich gelegenen Eiland, auf der ich die gesuchten Daguerachs einsammeln konnte. Ich lief zu Orus Hütte.

Der Gorgor

Bevor ich Oru ansprach, benutzte ich das Gamsav. Oru brachte mich zur Gorgor-Insel. Danach sprengte der Trottel sein Boot in die Luft und versperrte mir somit die scheinbar einzige Möglichkeit, nach Cyana zurückzukehren. Doch zunächst hatte ich andere Probleme: Der Gorgor hatte Oru verspeist! Ich schnappte mir seine Waffe. Die Kugeln, die sie verschoß, zehrten sehr an der Lebenskraft des Gorgors. Ich schoß die Kugeln dem Gorgor in den Weg und bearbeitete ihn, sobald er den „Duft", den Orus Munition verbreitete, einatmete, mit Granaten. Schon kurze Zeit später stürzte er zu Boden und blieb reglos liegen. Ich berührte seinen Leichnam und schwamm zur nordöstlichen Insel, ohne von den Sannegta behelligt zu werden und sammelte das dritte Mon ein. Kurz darauf erreichte ein Boot die Insel und brachte mich nach Cyana zurück. Über das Daoka im Osten gelangte ich nach Okaar.



VII. ZWISCHENSPIEL II

Ich erhielt plötzlich eine weitere Nachricht von Marion und erfuhr, daß Jan im Darosham von Fae Rhan festgehalten werde. Ich eilte zum Tempel und stand nach einem kurzen Gespräch mit Fae Rhan Kroax` Wachen gegenüber. Doch mit diesen Hampelmännern wurde ich spielend fertig. Auch ihr Meister – Kroax – der mir nun höchstpersönlich gegenübertrat, konnte nicht allzuviele Treffer einstecken. Ich betrat das Darosham und sprach Jan an, der recht seltsam auf mich wirkte. Als er mich darum „bat", zu gehen, tat ich ihm diesen Gefallen und stieg noch einmal durch das Daoka nach Okaar.

VIII. OKAAR
Das Oogoobar-Messer

Direkt neben dem Daoka stand Kyuran, der sich als äußerst gesprächig erwies und mir unter anderem erzählte, daß ein Shamaz bereits auf der Suche nach dem Mon sei. Ich rannte nach Südosten und konnte gerade noch verhindern, daß Shamaz Zave von den Oogoobar geopfert wurde. Einer der Eingeborenen hatte ein Oogoobar-Messer bei sich, das ich, nachdem ich mit dem Shamaz gesprochen hatte, Ominel in Talanzaar brachte. Er bezahlte mir einen stattlichen Preis und versprach, den Preis für Heza zu senken. Da nun alle drei Händler ihre Preiserhöhungen rückgängig gemacht hatten, konnte ich Heza endlich dazu veranlassen, sein Wasser billiger zu verkaufen. Moss freute sich über die gute Neuigkeit und schenkte mir einige Pilamflaschen. Der Stammesführer der Stadt ließ die Steuerzahlungen einstellen. Ich kehrte nach Okaar zurück.

Vier Holzpfeifen

Kyuran konnte auf der Karte, die mir Shamaz Zave gegeben hatte, die Orte einzeichnen, an denen er Orgelpfeifen gesichtet hatte. Die erste lag in einer Arena, in der Gamors ihr Unwesen trieben. Zutritt verschaffte ich mir, indem ich den Knopf am Eingang drückte. Die zweite Pfeife entdeckte



1: Shamaz Zave 8: Orgel
2-5: Holzpfeifen 9: Mon
6: Steinkugeln 10: Kasernen
7: Höhle S: Sonde (Munition)

ich inmitten eines Labyrinths aus Fallen. Nun mußte ich die Brücke über den Fluß überqueren. Ich konnte mich leider gegen die hinterhältigen Angriffe der Vögel nicht wehren, also machte ich, daß ich wegkam. Die dritte Pfeife lag bei Pos. 4, mitten in der Wildnis. Um die letzte Pfeife zu erhalten, mußte ich gegen den Achondar, einen Drachen, kämpfen. Mit meinem von Azirad verbesserten Schnellfeuergewehr konnte ich ihn schnell das Fürchten lehren. Ich nahm die letzte Pfeife an mich und betätigte in rascher Folge alle vier Bodenplatten, die um das Lavaloch herum angeordnet waren.

Zwei Holzschlüssel

Nun wandte ich mich zu dem Ort, der auf der Karte des Shamaz mit einer Kugel gekennzeichnet war (Pos. 6). Hier mußte ich die beiden äußeren Pendel so lange mit meiner HK-P12 beschießen, bis die große Kugel in den Fluß rollte. Ich achtete darauf, daß beide Pendel möglichst im Gleichtakt schwangen.

Ich sprang südlich des Wasserfalls ins kühle Naß und konnte jetzt den verborgenen Gang hinter dem Wasserfall betreten. In dem Raum entdeckte ich einen Holzschlüssel.

Über eine Treppe im Süden konnte ich den Fluß verlassen (es lohnt sich, zu tauchen, da die Sonde und etliche Ausrüstungsgegenstände am Grund des Flusses liegen). Ich marschierte nach Osten und gelangte zur Orgel, in die ich die vier Orgelpfeifen in der Reihenfolge einsetzte, wie sie auf der Karte angezeigt wurde. Die Orgel spuckte einen zweiten Schlüssel aus.

Mit beiden Schlüsseln, viel Munition und mehreren Medipacks ausgestattet (könnt Ihr alles in Talanzaar besorgen) überquerte ich ein weiteres Mal die Brücke und betrat das Trainingslager. Eine kleine Armee Kroax´ treuester Diener bewachte das Gebäude. Es war ein zäher und langwieriger Kampf, aber schließlich fiel auch der letzte Scherge und

Legende: Siehe Karte von Okaar



ich konnte in aller Ruhe die Tür im Westen des Trainingslagers mit meinen zwei Schlüsseln aufschließen. Das vierte Mon gehörte endlich mir!

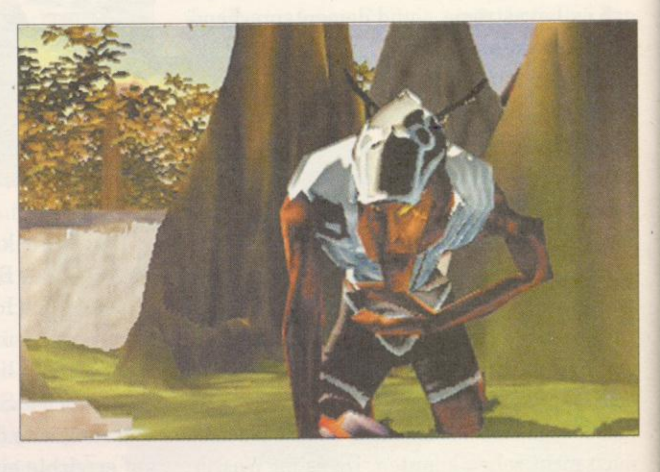
IX. FINALE

Als ich gerade auf dem Weg nach Talanzaar war, um Shamaz Zocrace nach dem letzten Mon zu fragen, erhielt ich eine neue Botschaft von Marion. Das Lager der Wächter in Ranzaar sei angegriffen worden. Als ich es erreichte, fand ich nur noch Trümmer und einen verzweifelten Jan vor. Ich versuchte, ihm sein Selbstvertrauen zurückzugeben und konnte ihn dazu überreden, eine kleine Revolution anzuzetteln. Er informierte mich darüber, daß die Wächter nach Okaar gebracht worden seien.

Hinweis: Das ist die letzte Möglichkeit, Aufgaben für Talaner zu erledigen. Je mehr Talanern Ihr geholfen habt, desto mehr Munition steht Euch später im Endkampf zur Verfügung.

In Okaar berichtete mir Kyuran, daß die Wächter in die Kaserne im Westen abgeführt worden wären. Ich konnte ihm leider eine Jagd auf Krieger nicht schmackhaft machen, also zog ich auf eigene Faust los – und landete im Gefängnis.

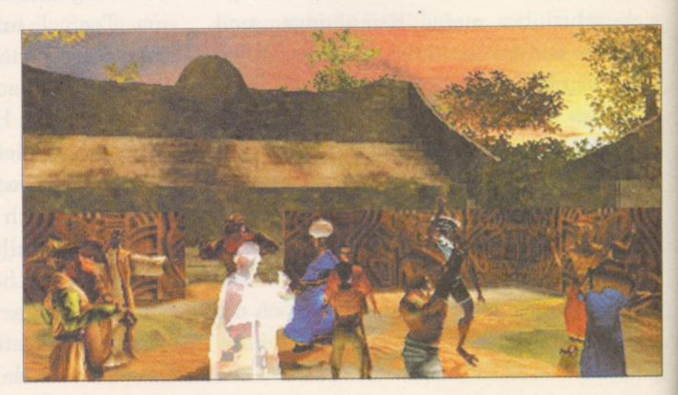
Ich muß einen Schutzengel gehabt haben: Die Wächter hatten es nicht fertiggebracht, Marion zu fesseln und nun konnte sie mich und die anderen befreien! Nur mit meiner HK-P12 und drei Dutzend Schuß Munition ausgestattet, mußte ich mir die Gegner in der Kaserne vom Leib halten. Nachdem der letzte gefallen war, sammelte ich sämtliche Gegenstände, die ich finden konnte, ein und verließ das Lager. Nach einer längeren Lagebesprechung, in der ich u.a. Kazar, den Propheten der Talaner, kennenlernte, fand ich mich – zwar mit allen Waffen, aber nur mit wenig Munition ausgerüstet – im Garten von Fae Rhans Palast wieder. Zum Glück hatte man mir auch meine Medikits zurückgegeben. Nach Kroax´ Ansprache erledigte ich zuerst seine Anhänger mit gut plazierten Granaten und dem Flammenwerfer. Erst danach kümmerte ich mich um mei-



nen speziellen Freund Kroax persönlich. Auch seine Fähigkeit, sich zu teleportieren, konnte ihm vor seinem gerechten Schicksal nicht mehr bewahren, da ich ihn auf der Übersichtskarte immer orten konnte.

Ich erhielt das letzte Mon, reparierte die Sonde und verließ Adelpha. Mögen die Yods mit dir sein, Marion...

Michael Berg



Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu – für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

☐ 3x Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur DM 10,-/EUR 5,11 statt DM 19,50/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Solltet Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

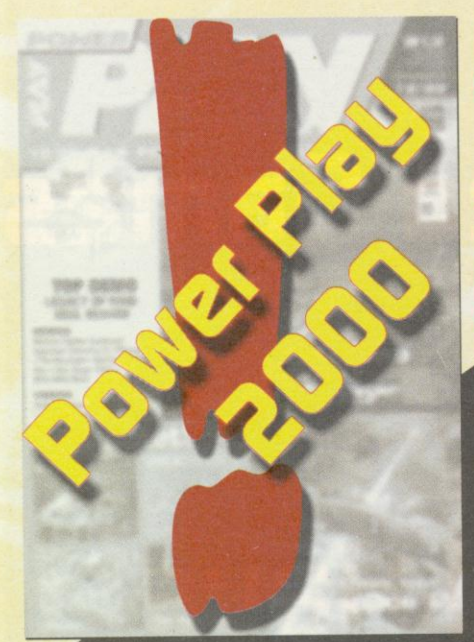
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE98

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color Game Boy
- Neo Geo

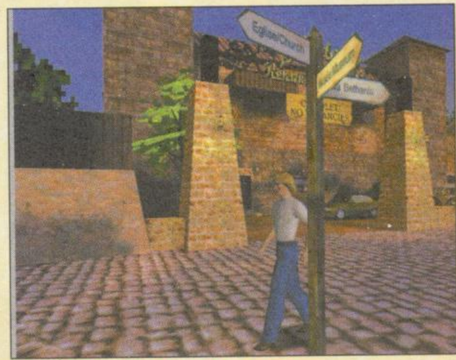
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Neues Jahrtausend Neue Power Play

Der Jahrtausendwechsel, finden wir, ist der beste Zeitpunkt, auch der Berichterstattung eine neue Linie und vor allem eine neue Qualität zu geben. Mit anderen Worten: Ab dem nächsten Monat werdet Ihr eine völlig neue Power Play kennenlernen: Viel frischer, unterhaltsamer, direkter und ganz sicher noch kompetenter. Denn unser nunmehr stabiles und bewährtes Redaktionsteam hat sich vorgenommen, noch mehr in die komplexe Spieltiefe abzutauchen, um für Euch die wahren Perlen in der Titelflut aufzustöbern. Alles, was die Power Play vor nunmehr zwölf Jahren definierte – die 100%-Wertungsskala, Meinungskästen, Wertungsfotos und eine Support-Abteilung voller Lösungen, Tips & Tricks - gehört heute zum Standard aller Spielezeitschriften . Wir haben nun diese Systeme runderneuert, zum Teil neu definiert und die Darstellungsform dem Zeitgeist angepaßt. Ganz nebenbei haben wir natürlich auch mehr Umfang, besseres Papier und ein neues Layout! Aber schaut doch einfach am 13. Dezember an den Kiosk – aber Aaachtung, Cover & Logo sind new, Man!

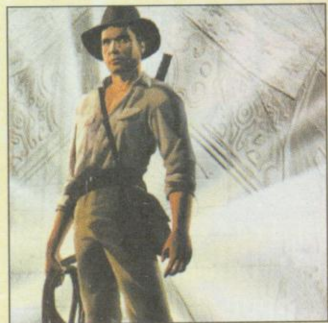
Im Test



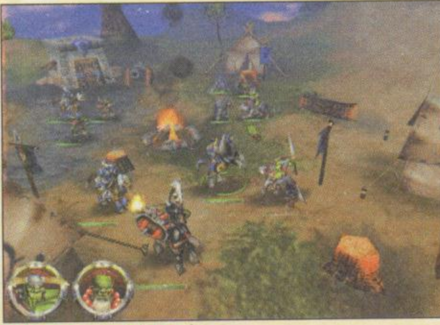
Gabriel Knight 3
Quo vadis, Gabriel? Unser Held spürt diesmal im südfranzösischen Rênnes-le-Chateâu die Templer auf.



Flight Simulator 2000
Frei von Y2K-Problemen hebt Microsofts renovierte Flightsim bei uns ab



Indiana Jones 4
Wertvolle Schätze darf der legendäre Abenteurer in unserer nächsten Ausgabe aufspüren...



Warcraft 3
Blizzards Kampfgnome erstrahlen mit uns in neuem Glanz und wuseln einem neuen Erfolg entgegen



Ultima IX
Herrlich böse Überraschungen hält der letzte Teil dieser berühmten RPG-Serie parat...



Interstate´82
Das abgefahrene Roadmovie stellt Las Vegas auf den Kopf bis die Maschinen rauchen...

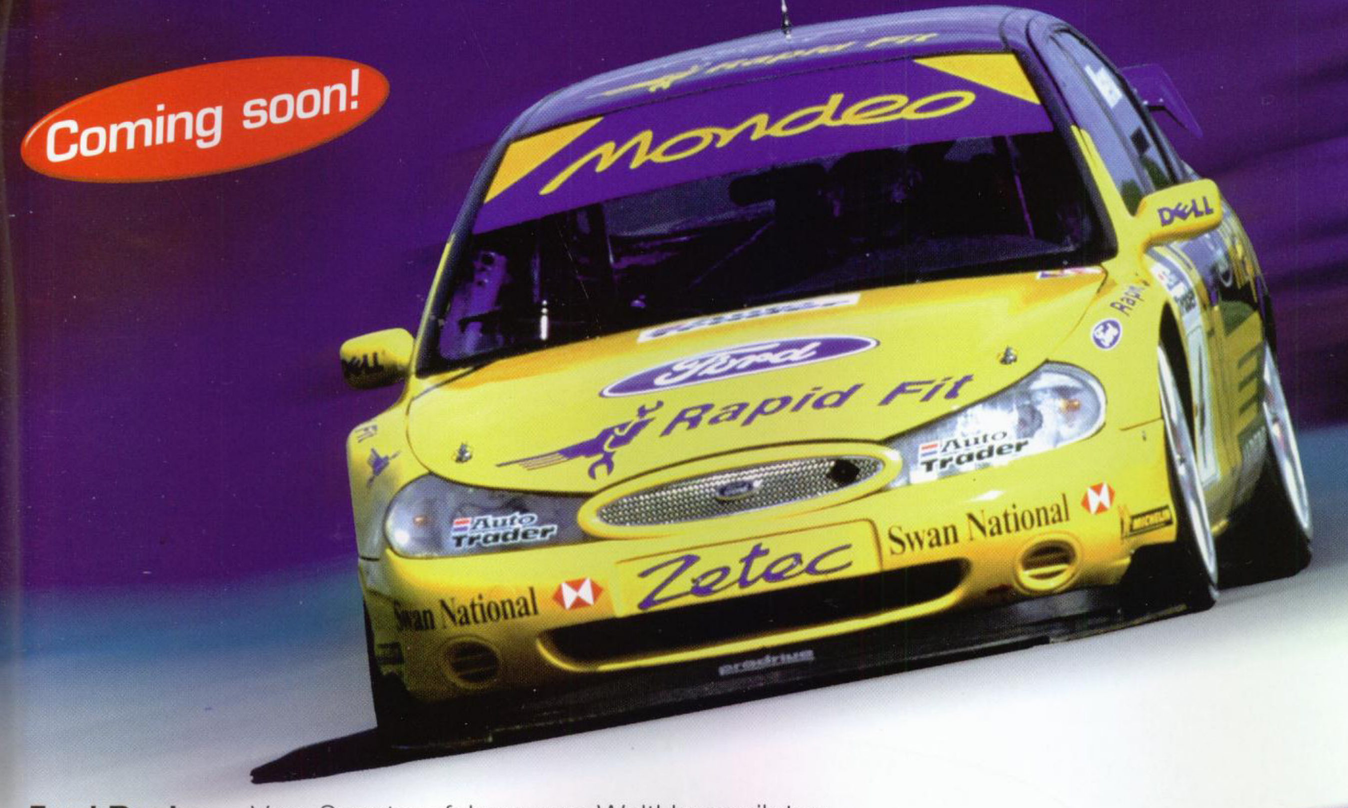


erscheint am **13. Dezember**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

Just **Drive...**

Machen Sie Karriere **im Spitzenteam von Ford!**



Ford Racing – Vom Sonntagsfahrer zum Weltklassepiloten

Machen Sie Karriere im Spitzenteam von Ford und fahren Sie die Weltklasse-Boliden des berühmten Herstellers, inklusive der führenden Nummer Eins im NASCAR-Sport – dem meisterhaften Ford Taurus.

In der Garage von "Ford Racing" stehen zwölf bekannte und beliebte Marken, von den Klassikern bis zu den Fahrzeugen der neuesten Generation:
Ka, Fiesta, Focus, Puma, Escort, Mondeo, Taurus, F-Serie und Explorer.
Arbeiten Sie sich im Karrieremodus an die Weltspitze und verdienen Sie sich im Lauf des Spiels wichtige Rennlizenzen, hochdotierte Sponsorenverträge und verbesserte Fahrzeuge

Auch mit dabei: Ford-Spezialanfertigungen, die eigentlich nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind wie z.B. der 'GT90 Powerhouse'









im Vertrieb von



Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochhamer Strasse 9
D-82152 Planegg/München
Tel. 0049-89-857 95-128
Fax 0049-89-857 95-160
www.kochmedia.com

Österreich
KOCH Media
Vertriebsges. m.b.H.
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Tel. 0043-1-815 06 26
Fax 0043-1-815 06 26-16

Schweiz
KOCH Media AG
Poststrasse 10
CH-9201 Gossau
Tel. 0041-71-388 68 40
Fax 0041-71-388 68 50

PC CD ROM



www.empire.co.uk

